DARK HERESY™

DISCIPLES OF THE DARK GODS™

A COLLECTION OF CULTS,
SECRETS, AND CONSPIRACIES

WARHAMMER® 40,000 ROLEPLAY™

DARK HERESY™

DISCIPLES OF THE DARK GODS™

ROLEPLAYING IN THE GRIM
DARKNESS OF THE 41ST MILLENNIUM

CREDITS

Designed and written by
Alan Bligh and John French
with Owen Barnes and Mike Mason

Development
Owen Barnes and Mike Mason

Editing & Layout
Michael Hurley, Jay Little, Mark O'Connor,
Sam Stewart, and Ross Watson

Graphic Design
Kevin Childress and Mark Raynor

Cover Art
Clint Langley

Interior Art
John Blanche, Alex Boyd, Paul Dainton, Wayne England,
David Gallagher, Des Hanley, Neil Hodgson, Paul Jeacock,
Nuala Kinrade, Karl Kopinski, Stefan Kopinski, Clint Langley,
Pat Loboyko, Mark Raynor, Adrian Smith, Paul Smith,
Andrea Uderzo, Kev Walk, and John Wigley

Cartography
Andy Law

Special Thanks
Gary Astleford, Steve Darlington, Jody MacGregor,
Jim Milne, Dylan Owen, and all playtesters: Joel Clarke, Rob
Finnegan, Kendra Hourd, Andrew J. McDonnell, Stephen Morris,
Gary Parker, Carl Pates, Lisa Schoonmaker, Sean Schoonmaker,
Paul Scott, Gabriella Stenson, Eric B. Ullman, and Stuart Wells

Art Direction
Zoë Wedderburn

Production Manager
Gabe Laulunen

Managing Developer
Michael Hurley

Executive Developer
Jeff Tidball

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager
Owen Rees

Licensing & Acquired Rights Manager
Erik Mogensen

Head of Legal & Licensing
Andy Jones

FANTASY
FLIGHT
GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Games Workshop Limited 2008. All rights reserved.

Games Workshop, Warhammer 40,000, the Warhammer 40,000 logo, Warhammer 40,000 Roleplay, the Warhammer 40,000 Roleplay logo, Dark Heresy, Calixis Sector, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000–2008, variably registered in the UK and other countries around the world. All rights reserved. Published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All Rights Reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise without the prior permission of the publishers.

ISBN: 978-1-58994-458-1 Product Code: DH05

Printed in China

For more information about the **Dark Heresy** line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

Оглавление

Вступление ... 7

Глава I. Тень Звезды-Тирана ... 8
- Использование Звезды-Тирана ... 9

Глава II. Еретикус ... 20
- Природа врага ... 22
  - Ереси веры и мысли ... 22
  - Телесная порча и колдовство ... 22
  - Природа культов ... 23
- Псайкана Обскура ... 25
  - Новые таланты для псайкеров ... 25
  - Дополнительные психосилы ... 25
- Староцерковничество ... 30
  - Догматы, цели и еретические убеждения ... 30
  - Тайная история Староцерковничества ... 31
  - Староцерковничество в Каликсиде ... 32
  - Инструктаж Инквизиции ... 35
  - Служители Старой веры ... 35
- Логики ... 39
  - Догматы, цели и еретические убеждения ... 39
  - Структура и деятельность культа ... 40
  - Запретное искусство тёмной технологии ... 41
  - Логики в Каликсиде ... 42
  - Плоды запретной науки ... 45
  - Инструктаж Инквизиции ... 46
  - Предвестники кошмарного прошлого ... 47
- Бледная толпа ... 51
  - Догматы, цели и еретические убеждения ... 51
  - Внутренний раскол ... 52
  - Восстания и мятежи ... 52
  - Инструктаж Инквизиции ... 55
  - Ведьмы, повстанцы и проклятые ... 55
- Ночной культ ... 58
  - Поклонение Императору Воскресшему ... 58
  - Легенда о Ночном культе ... 59
  - Инструктаж Инквизиции ... 61
  - Истинная природа Ночного культа ... 61

Глава III. Ксенос ... 64
- Острая угроза ксеносов ... 67
- Многоликая чужацкая угроза ... 68
- Холодная торговля ... 69
  - Примеры каликсидских ксеноартефактов ... 69
- Амарантайнский синдикат ... 72
  - Синдикат понаслышке ... 72
  - Самый чёрный рынок ... 73
  - Сделка с дьяволом ... 73
  - Кошмар слогтов ... 74
  - Инструктаж Инквизиции ... 74
  - Члены Амарантайнского заговора ... 75
- Дом зверей ... 79
  - Что знают массы ... 79
  - Структура и образ действий ... 81
  - Инструктаж Инквизиции ... 83
  - В клетках: звери Дома зверей ... 84
- Криптосы ... 88
  - Стремления криптосов ... 88
  - Происхождение и природа криптосов ... 89
  - Знающие и невежды ... 90
  - Инструктаж Инквизиции ... 90
- Устройства Гало ... 93
  - Истоки и природа устройств Гало ... 93
  - Запретная история ... 93
  - Предмет самых тёмных мечтаний ... 95
  - Инструктаж Инквизиции ... 96
  - Тит Нефандель: путь к проклятию ... 97
- Проклятие Соломона ... 99
  - Подношения тьме ... 99
  - Ритуал самопожертвования ... 100
  - Инструктаж Инквизиции ... 100
- Зазубренный вопрос ... 103

Глава IV. Маллеус ... 105
- Нечестивые способности ... 108
- Ритуалы Хаоса ... 109
- Тёмное искусство колдовства ... 111
  - Колдовские заклинания ... 112
- Нечестивые реликвии, печати и оружие ... 114
- Пилигримы Хойты ... 118
  - Догматы, цели и еретические убеждения ... 118
  - Структура и деятельность культа ... 118
  - Инструктаж Инквизиции ... 121
- Атенаизм ... 126
  - Одержимость Юлия Атеаноса ... 126
  - «Преобразование Эриды» и её применение ... 128
  - Инструктаж Инквизиции ... 129
  - Марионетки Тёмного князя ... 129
- Братство Рогатой тьмы ... 131
  - Природа культа ... 131
  - Догматы, цели и злокозненные убеждения ... 132
  - Истории, рассказанные во тьме ... 134
  - Инструктаж Инквизиции ... 135
  - Тёмное братство ... 135
- Нечистые учёные ... 137
  - Демоническая чума ... 137
  - Патология Порчи ... 140
  - Инструктаж Инквизиции ... 141
  - Дети распада: Нечистые учёные и их жертвы ... 141
- Паноптикум ... 144
  - Путь носителя откровений ... 144
  - Разорванная плоть и искажённая реальность ... 145
  - Инструктаж Инквизиции ... 146
  - Вестники Блистательного двора ... 146
- Комната убийств ... 150
  - Кровавые сказки ... 150
  - Инструктаж Инквизиции ... 152

Глава V. Враг внутренний ... 154
- Разлад сил светских и духовных ... 156
  - Слепой левиафан: Администратум ... 156
  - Закон под сомнением: Адептус Арбитрес ... 157
  - Конфликты веры: Адептус Министорум ... 159
  - Великая игра: узы крови и коммерции ... 161
  - Ключи к звёздам: Навис Нобилите ... 162
- Разлад и усобицы в Инквизиции ... 164
  - Ордосы, конклавы, кабалы и фракции ... 164
  - Каликсидские фракции ... 170
  - Инквизитор Главий Росс ... 172
  - Инквизитор Антония Мезмерон ... 173
  - Инквизитор Херрод ... 174

Глава VI. Самые разыскиваемые еретики ... 175
- Немезидой тебя нареку я ... 176
  - Ферран Гаст ... 177
  - Огненная принцесса ... 177
  - Мирчелла Синдерфелл ... 178

Магос Ватек....178
Кориолан Вестра....179
Тобиас Беласко....179
Неизвестный еретик....180
Хронология сектора Каликсида....181

Глава VII. Дом праха и пепла....186
Обзор приключения....187
Часть I: Хозяин комнаты XIII....189
Слуга двух инквизиторов....189
Залы Канцлерского суда....190
Часть II: Путешествие через отравленное море....192
Полёт на «Умирающем лебеде»....192
Действующие лица на борту....193
Посадка окончена – в путь!....194
Приземление в великом крематории....195
Часть III: Дом праха и пепла....196
Великий крематорий....196
Локутор Мэйвезер....198
Развитие событий....198
Мертвятник....199
Действующие лица в Доме праха и пепла....199
Реликвии из пустоты....201
Часть IV: Западня....202
Загадки Позолоченной вдовы....202
Ловушка захлопывается....203
Дом мёртвых....203
Пути к бегству....204
Последствия....204
Награды....204
Наследие Хаарлока и другие тёмные заговоры....204
NPC и антагонисты....205
Раздатки и материалы для ведущего....210

Глава VIII. Черви в мясе....225
Обзор приключения....227
Часть I: Остров Императора....228
Бурное море....231
Часть II: Олранкан, Плавучий город....231
Часть III: Старая высотная мельница....234
Заключение....236

Примечания....237

Примечание переводчика

Этот перевод **«Последователей Тёмных богов»** дополнен материалами из официального малого дополнения **«Апокриф: хронология Dark Heresy»**, где приведена история сектора Каликсида, коротким приключением **«Черви в мясе»** из **«Набора ведущего»**, а также новыми монстрами из официально изданных приключений по **Dark Heresy**.

Отсылки к **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**, отсылают к совмещённой PDF-версии **«Базовой книги правил»** и **«Книги инквизитора»** в переводе Константина «Доктора Кота» Смыкова, которую можно найти в его Реликварии (https://goo.gl/mJB1za)

Переводы других книг правил **Warhammer 4000 Roleplay** вы найдете в группе ВК или на Яндекс.Диске:

- **Группа ВК:** www.vk.com/darkheresyekb
- **Яндекс.Диск:** https://yadi.sk/d/pWtmvdh7BYw7ng

Версия: 1.04 Переводчик: Широхов С. П.

Яд был горек, но наполнял обоняние сладким запахом.

«Теперь я всё равно, что мертвец, - подумал он и вернул опустошённую чашу на постамент перед железной каргой.

- Спасибо, инквизитор Херрод, - сказала карга и подняла аугментированную руку, показывая светящуюся бледно-голубым светом электуировку на иссохшей ладони. Херрод поднял свою руку, и на его ладони засветилась его новая электуировка со звездой и чашей Тирантийского кабала.

Ему было позволено попасть в недра Змеиного бастиона, в помещения глубоко под его залами, миновать великие врата, несущие изображения победы Императора над змеем, за которые не мог попасть никто, кроме носителей печати, спуститься в катакомбы внешних архивов, где хранились не самые важные тайны. Но даже на этих ярусах его ждут стрелковые сервиторы с их орудиями, чующими колдунов датчиками и вечно действующими протоколами устранения. Это обычные меры в крепости Святых Ордосов, так что они его не беспокоили. Но всё же, когда он приблизился к окружённым факелами дверям в глубочайшее подземелье и увидел альков, где сидела следящая за ним карга, он почувствовал, что глубоко внутри его подготовленного ума поднимается непривычный ужас.

«Что ждёт меня за этими вратами и границами такого знания?»

- У тебя есть время, пока сыплется песок, - сказала карга, переворачивая пару окованных железом песочных часов. Она протянула одни Херроду, а другие поставила на постамент, где раньше была чаша с ядом. - Ты должен вернуться и выпить второй напиток, если не хочешь остаться среди мертвецов, - объяснила карга с некоторым удовольствием; кристаллы в часах напоминали её льдисто-голубые глаза. Старуха улыбнулась, как будто была не сервитором, а чем-то куда более старым и страшным.

Херрод кивнул, и створки внутренних архивов открылись, подобно медному цветку. Внутри царила кромешная тьма, и гость даже не понял, что куратор уже ждёт его здесь, пока с шипеньем газа не зажегся факел. Херрод смерил взглядом нависшую над ним долговязую металлическую фигуру. Её лицо было мертво, а медные кости туго обтягивала белая как воск кожа.

- Что ты ищешь? - спросил он голосом, таким же мертвым и сухим, как его лицо.

- То, что связано вот с этим, - Херрод показал куратору артефакт. Многие бы умерли за то, чтобы завладеть им, а он в большом долгу перед Марром, сумевшим добыть эту вещь из Дома праха и пепла.

Херроду оставалось только надеяться, что добыча стоила заплаченной крови. Куратор на мгновение замер, а потом, а потом его тело начало складываться со звуком движущихся шестерёнок, пока мёртвое лицо не оказалось на одном уровне высоты с артефактом.

- Есть несколько связей, много возможных ссылок и смыслов. Я могу лишь показать, где, но искать ты должен сам.

Резко распрямившись, куратор повернулся и зашагал во тьму. Херрод последовал за медленным, бесшумным хранителем в поджидающую их клетку лифта.

Спускаясь, они видели комнаты, от которых отходили чёрные провалы коридоров. Казалось, будто они спускаются вниз по стволу заводного ружья или механизму древнего замка. Вокруг них были тайны, переложенные ложью и домыслами - ереси и ужасные истины, вместе заключённые во тьме.

Наконец, клетка содрогнулась и замерла в круге тусклого света. На самой границе видимости Херрод мог разглядеть бледные пол и стены, какие-то намёки на форму и облик предметов, что становились всё чётче по мере того, как его глаза привыкали к полумраку. Перед ним была каменная статуя с холодными женственными чертами лица и руками, кисти которых, выступая из фигурных краёв одеяния, были скрещены в знаке Аквилы. Глядя на недвижимое и величественное лицо, он понял, на чью могилу смотрит - перед ним Кассильда Коньос, покойная легенда, охраняющая самую древнюю и опасную часть Тирантийского архива, даже в смерти служащая кабалу, который помогла основать при жизни. Херрод взглянул на вещицу в своей руке. Она завела его дальше, он даже дерзал помыслить.

Клетка лифта отворилась, и куратор указал Херроду во тьму и вручил газовый факел.

- Иди. Я не могу ступать туда, - сказал он мёртвыми губами, и после паузы добавил. - Я вернусь раньше, чем кончиться песок. Ты будешь ждать меня здесь или присоединишься к мертвецам.

Херрод сделал шаг в темноту, и клетка вознеслась наверх. Оставшись один, он смог снова чувствовать бремя рока, осколки записанного будущего и зверства прошлого, только и ждущие сложиться в единый мрачный узор. Но с чего начать? У него меньше часа, купленного ценой множества жизней, и его нельзя тратить впустую! С каждым ударом сердца он ближе к смерти, а простое любопытство здесь может убить. Кабал об этом позаботился. Когда он ступил во тьму, подняв факел, его встретил странный и насмешливый голос. Он отдавался эхом, будто прилетел откуда-то сверху, но при этом звучал как шёпот у самого уха. Это был куратор, карга или кто-то ещё?

- Ты найдёшь то, что ищешь, Херрод! Ты здесь. Ты всегда был здесь.

Вступление

Dark Heresy – это игра о заговорах, договорах с тьмой и незримом могуществе. Знание в этой вселенной часто противоречиво, непоследовательно и отрывочно, а искатель истины рискует не только жизнью, но и душой. Однако Инквизиция должна добывать это знание и вытаскивать на свет таящийся ужас, ибо как ещё можно защитить от него человечество?

«Последователи Тёмных богов» – это ваш путеводитель по жутким, странным и нечестивым культам, что скрываются среди горожан и ведомств Империума. Сектанты, описанные на этих страницах, могут искать ложных истин, поклоняться чужакам или жаждать могущества, что лежит за пределами разума, но так или иначе они стремятся поработить, ниспровергнуть и проклясть человечество. Эта книга полна врагов и злодеев, которых ведущий может бросить против посланцев Золотого трона.

О чём эта книга?

Это справочник разделён на главы, каждая из которых описывает культы, организации и группировки, которыми может заинтересоваться один из великих ордосов – Еретикус, Ксенос и Маллеус. Главы рассказывают об истории, философии, структуре и целях таких культов, предлагают ведущему идеи и зацепки для возможных приключений, а также альтернативные версии происхождения описанных врагов.

Глава I. Тень Звезды-Тирана

В этой главе собраны разрозненные записи, запретные тексты и слухи о мучительных озарениях, связанных с сутью и предназначением Звезды-Тирана. Сколько правды кроется в бреде безумцев и путанице официальных докладов – решать мудрому ведущему и изобретательным игрокам.

Глава II. Еретикус

Мутанты, еретики и псайкеры – это враг Империума, что скрывается внутри него. Эта глава подробно описывает таких противников и выделяет, как несколько организаций, добивающихся своих целей вероломством, так и сект, что готовы для этого на искажение собственных тел и умов.

Глава III. Ксенос

Чужаки – это враг, рыскающий в холодном и пустом космосе и видящий в людях рабов, покорных марионеток или вкусную добычу. Эта глава описывает безжалостных ксеносов, что скрываются в Каликсиде и готовят падение Империума Человека.

Глава IV. Маллеус

Нет более злокозненной и вечной угрозы воле Императора, чем силы Варпа. Из этой главы вы узнаете о демонах и порождённых Эмпиреями чудовищах, что оскверняют и поглощают человеческие души. Этот раздел описывает колдовское могущество, которым соблазнились одни каликсидцы, и безумные культы, к которым присоединились другие.

Глава V. Враг внутренний

Эта глава рассказывает об опасности, которую иные считают самой страшной для владений Императора – внутренних раздорах, непонимании и усобицах, кипящих внутри ведомств, что поддерживают жизнь в Империуме.

Глава VI. Самые разыскиваемые еретики Каликсиды

Здесь описаны слуги Тёмных богов, криминальные бароны и одиозные злодеи – восемь самых отпетых и опасных еретиков ждут вас на страницах этой главы. Также вы найдёте здесь краткую летопись Каликсиды, рассказывающую о деяниях, как этих негодяев, так и культов, описанных в прошлых главах.

Глава VII. Дом праха и пепла

Предпоследняя глава представляет вам готовое приключение, в котором аколиты с головой погрузятся в мир коварных интриг и чужацкой злобы, пытающихся наложить руки на наследие знаменитого вольного торговца. Этот сценарий предназначен для сильных героев и устрашит слабонервных!

Глава VIII. Черви в мясе

Это короткое приключение, изначально изложенное в **«Наборе ведущего»**, отправит аколитов на феодальный мир Эйкридж, где им предстоит узнать, кто стоит за множеством ночных нападений на жителей города. Это сценарий предназначен для героев низкого и начального уровня.

I

Shadows of the Tyrant Star

Propheticum Hereticus Tenebrae

•

Using the Hereticus Tenebrae

•

Glimpses of the Truth

Глава I

Тень

Звезды-Тирана

«Статус «Обскуро»: природа угрозы неизвестна, не поддаётся анализу, намеренно кем-то скрывается или лежит за пределами обычных категорий. Также в редких обстоятельства этот статус присваивается, когда опасность исходит из забытого прошлого самого человечества»

- «Характеристика расхожих уровней и статусов опасности Инквизиции», Скиния конклава сегментума

В этой главе вы найдёте документы, связанные с Профетикум Еретикус Тенебра – пророчестве о Звезде-Тиране. Издавна на мирах той части космоса, что позже стала Каликсидой, рассказывали легенды о губительном чёрном солнце, летящем на эфирных ветрах, что внезапно появляется в небе и повергает планету в ужас. Постепенно мифы превратились в пророчества о кошмарной звезде, что предсказывают катастрофы и всеобщее разрушение, предупреждают об опасности, что являлась прежде и явится вновь, предрекают гибель целых народов и опустошение миров.

Эти пророчества – отрывочные и загадочные тексты, говорящие о событиях, что ещё не произошли, о ширящейся тени ужаса, разрушения и беззакония. Точный смысл того, что должно произойти, ускользает даже от схоластов, что потратили свои жизни на изучение неизведанного. Еретикус Тенебра – это пророчество, что безумно близко подходит к откровению, но всё равно не поддаётся пониманию, как здравомыслящим, так и сумасшедшим. Конечно, самый тревожный аспект этой тайны заключается в том, что чем бы не оказалась Звезда-Тиран, она существует, и опустошённые ей планеты могут это подтвердить.

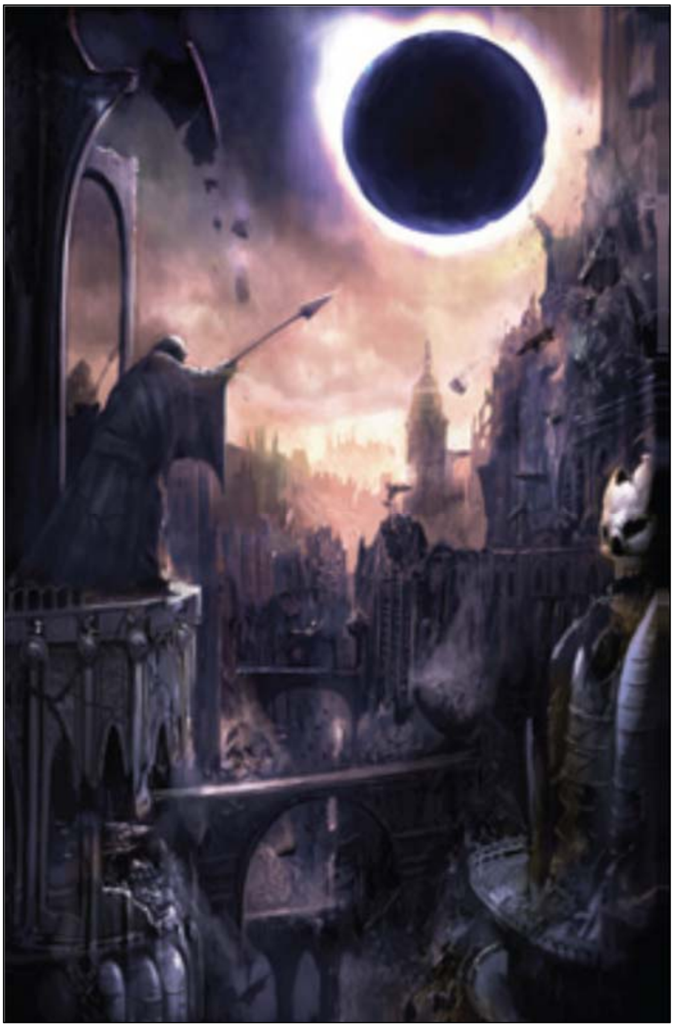
В этой главе вы не найдёте точных ответов на загадку Еретикус Тенебра, но уловите намёки на великую и ужасную истину, а ваши озарения могут запустить целую кампанию-ужастик, охватывающую многие звёздные системы, целью которой будет остановить тьму, страх и кровь.

Руководство для ведущего

В этой книге есть врезки, содержимое которых будет особенно полезно для ведущего. Из них вы узнаете, как ввести в кампанию очередную еретическую организацию, и как отыгрывать определённых злодеев и предателей. Каждый ведущий сам решит, как лучше всего применять эти подсказки.

Использование Еретикус Тенебра

Еретикус Тенебра – это всеобъемлющая тайна, что касается каждого каликсидца. Кроме того, Звезда-Тиран может стать тем, чем вы решите её сделать. В этой главе приведены документы, в общих чертах описывающие чудовищный рок, но эти фрагменты можно сложить в самые разные картины. Некоторые доклады могут оказаться правдивыми от первой до последней буквы, другие – полниться искажениями, аллегориями или ложью и непониманием того, что не под силу осознать человеческому разуму. Правду будут искать аколиты, но определять – вы.



Еретикус Тенебра нет нужды связывать только со Звездой-Тираном. Заговоры и ереси, что породили Звезда-Тиран и Профетикум Еретикус Тенебра – это ещё одна важная тема игры. Всекаликсидский культ, стремящийся воплотить предсказанные в пророчестве события – отличная тема для кампании.

С другой стороны, вы можете ввести в игру тайную организацию, стремящуюся остановить воплощение пророчества и готовую заплатить любую цену и пойти на любые жертвы. Впрочем, мелкие бродячие шайки, что ждут конца света, сумасшедшие пророки и ясновидцы могут не хуже представить игрокам Еретикус Тенебра.

Быть может лучше всего Профетикум Еретикус Тенебра использовать в ходе целой кампании, где смогут полностью раскрыться все её черты, а всеобъемлющая и чудовищная угроза будет нарастать постепенно. Явление Звезды-Тирана разрушает целые миры, повергает власть имущих и расстраивает планы. Сюжет, связанный с Еретикус Тенебра, сам собой станет более масштабным и напряжённым и расскажет о битве, что идёт в секторе прямо сейчас, но чей исход определит будущее – быть может, не только будущее Каликсиды.

Звезда-Тиран – это по-настоящему непознанная тайна (и останется непознаваемой, если вы того захотите), которую вы можете использовать, чтобы связать последовательность отдельных приключений и придать необычную цель всей вашей кампании. Или, само собой, вы можете просто оставить загадку загадкой – одну из множества тайн, удобно устроившихся в мрачной тьме сорок первого тысячелетия.

[774536.11]

++ Надежда – это предвестник несчастия ++

ФОРМА 88.443.XF66

Имперский реестр 31B

/// Описание документа: передача вокс-записи
ОРДО КСЕНОС.1.33.4891.00 SWG9 ///

++ ЗАСЕКРЕЧЕНО ++

АДМ.20

Предварительный анализ обелиска, найденного в ходе экспедиции на мир-семя Гамма-9

Автор: ксеноарканист Ксоф Линкарт

Рассекречено
Генетическое соответствие
подтверждено
~CP

/// Начало передачи ///

Находка представляет собой резной обелиск примерно семи с половиной метров в высоту. Возраст находки определить невозможно, но я предполагаю, что ей многие тысячи лет. Чтобы установить время происхождения с большей уверенностью требуется тщательное изучение с помощью магоса Зефрина. Обелиск сделан из психочувствительного материала, что используют эльдары.

Впрочем, мои коллеги из Духовенства Марса открыли, что он связан с кристаллическим пластом, что уходит глубоко в кору этого мира. Этот факт имеет большое значение, и я вернусь к нему позже.

На поверхности обелиска неглубоко вырезаны руны. Они совпадают с письменами на эльдарском языке. Я достаточно знаком с ним, чтобы примерно понять значение рун. Это предупреждение, обращённое не к врагам, но к сородичам или тем, кто может понять.

Это предупреждение не того рода, что я ожидал – это не веление убираться из эльдарских владений, что часто можно встретить на диких мирах, которые они считают своими. Скорее это призыв остерегаться этого места и мольба бежать прочь от страшной опасности.

Штат астропатов, приданный экспедиции, сообщил, что от обелиска в окружающую межзвёздную тьму исходит мощный психический сигнал. Я считаю, что предназначение нашей находки – передавать сообщения в пустоту. Я гадаю, на каких мирах в этой области космоса могут скрываться такие же устройства и предполагаю, что существование этих маяков связано с крайне скудным присутствием эльдаров в Каликсиде.

/// Конец передачи ///

/// Этот предварительный отчёт был единственным, что успели передать до потери всей экспедиции (причины неизвестны) ///

Прошлой ночью мне снова снилась башня. Я стоял на её вершине, а в лицо мне бил ветер. Я видел, как поднимается буря и разливается тьма. Я смотрел на шторм и не мог отвести глаз. Мир вокруг задрожал, ударила молния, и звёзды на небе погасли. Я видел, как во вспышке мир превратился в бледное нечто, по которому ползали липкие тела с чёрными, лишёнными век глазами, кричавшие знакомыми мне голосами.

С каждым ударом грома становилось темнее. Как и всегда я увидел его вдали – далёкий недвижимый силуэт в небе, освещаемый вспышками молний. Раскаты грома участились и стали похожи на чудовищные шаги, а с каждой вспышкой молнии этот человек становился всё ближе. Моё сердце бешено заколотилось, когда я смог разглядеть его глаза. Они были темны и полны украденных с неба звёзд.

Каждую ночь я просыпаюсь всё позднее, а он успевает подобраться ко мне всё ближе. Прошлой ночью он был всего в футе от башни.

/// Грал пропал больше восьми лет назад. Мои агенты нашли его дневник в Башне ухищрений. Король этого феодального мира не счёл его важным для имперских чиновников ///

/// Извлечено из дневника Мемнота Грала, старшего секретаря миссии Адептус Администратум в Царстве Зиллмана ++ АДМ.433, Дело F19 ///

Когда восходит Звезда-Тиран

Явление Звезды-Тирана – это катастрофа, которая может серьёзно повлиять на персонажей игроков и всю кампанию. Вот несколько советов, как отразить такое событие в игре.

Знамения: восход Звезды-Тирана всегда предвещают дурные события. Это могут быть сны и видения, ярящиеся безумцы или странные и необъяснимые феномены. Обладатели *«Психического чутья»* могут уловить ощутимые искажения в Варпе. Общественные беспорядки, паника и проявление худших черт человеческой природы также могут предшествовать явлению Звезды. Вы можете придумать любые знамения, но игроки должны испытать напряжение и атмосферу конца, крепнущую с каждым днём, с каждым часом, с каждой минутой.

Апокалиптичность: последствия от восхода чёрного солнца должны быть всесокрущающи. Массовые бунты, галлюцинации, раскол реальности, явления демонов и жажда убийств, что переполняет обычных людей, а также пожары, извержения вулканов и землетрясения – это далеко не все возможности. Конечно, конкретный восход Звезды-Тирана может не вызывать всех этих последствий сразу (или вызывать совершенно иные), но самое главное – её появление должно нести конец всем, кого затронет.

Последствия: планета может пережить явление Звезды-Тирана, но не может остаться неизменной. Культы, что поклонялись «рассвету тьмы» или считали свет божественной благодатью, могут воспрянуть при восходе чёрного солнца. Его появление означает апокалипсис, который сметёт строй и экономику мира, после чего процветание и оптимизм станут на нём в диковинку. Кроме того, последствия могут быть и незаметными – всплеск рождаемости псайкеров, странные отметины на телах новорождённых, вспышка мутаций или волна безумия. Эти долговременные эффекты могут создать основу для расследования, если вы хотите связать кампанию со Звездой-Тираном, но не хотите отправлять аколитов под лучи чёрного солнца.

КЛАССИФИКАЦИЯ: «Тёмная Омега»
Дата: 657.M41
АВТОР: *** ИМЯ ЗАСЕКРЕЧЕНО ***
ТЕМА: доклад о мистической организации «Служители Сумерек»
ПОЛУЧАТЕЛЬ: инквизитор Марр

Этот доклад отражает всё, что я смог узнать по вашему запросу по так называемым «Служителям Сумерек». Я включил в своё сообщение те источники, что сумел получить – увы, их немного, и большая часть этого отчёта будет основана лишь на мифах, слухах и словах, что кричали еретики на дознании.

Слухи рассказывают о тайной котерии еретиков, способной обращать в безумие целые города, владеющей тьмой, как стихией природы и способной перемещаться между мирами силой своей воли. Считается, что они способны манипулировать другими людьми и даже целыми культами, добиваясь своего подкупом и угрозами. Немногие самые тёмные истории говорят, что служители сеют разлад и подстраивают события в соответствии с планом, конечная цель которого – «последний восход звезды без света». Что это значит – неясно, но Зербе мгновенно сделал бы выводы (возможно, уже сделал). Миф о Служителях Сумерек ходит среди самых отпетых еретиков, но высмеивается в наших благородных рядах. Следующие части моего доклада обрисуют случаи появления этого «мифа» в разных местах и сообществах.

Среди еретиков и богохульников

Истории о Служителях Сумерек ходит главным образом среди еретиков, преступников и культистов. Это не уличный слух, но легенда, способная устрашить самых закоренелых и отпетых негодяев. Кажется, такие истории не встречаются за пределами Каликсиды, хотя мне встречались отчёты четвертичного класса из секторов Скарус и Мандрагора, что указывали на присутствие Служителей там и их способность действовать за пределами одного сектора.

Большинство легенд рассказывает о небольшой группе людей (иногда и вовсе одном человеке), что приходит в культ, преступный синдикат, секту или семью и требует службы. Подробности сильно различаются – иногда Служителя описывают, как почти обычного человека в простой чёрной одежде, а иногда – как пустое пространство, на которое невозможно смотреть.

Хотя такой гость может выглядеть по-разному, легенды сходятся в том, что он знает всё о тех, с кого требует службы и обладает такими силами, что делают отказ или сопротивления очень глупыми (в этом вопросе у мифов также немало противоречий). Рассказы о возмездии, что настигает за неудачную службу также настолько преувеличены и противоречивы, что лишь придают убедительности всему явлению, что стало «общим местом» или удобной ширмой для еретиков и преступников, благодаря которой они могут повысить свой статус.

Чтобы пояснить сказанное на примерах, прикладываю выжимку из двух отчётов о Служителях Сумерек.

Носители Зеркального лика – это небольшой культ варпомольцев, что благодаря обеспеченности и влиянию некоторых их своих членов, добыл немало эзотерических знаний. Эти злобные и жадные до могущества богохульники были обнаружены, допрошены и казнены агентами инквизитора Амацци.

Ниже приведены записи допроса одного из захваченных еретиков (далее именуемого «допрашиваемым»)

Допрос одного из носителей Зеркального лика экспликатором Бреаном, Мальфи 500.M40

2.599.M40. Допрашиваемый не поддаётся допросу обычного уровня, но учитывая природу его преступления, мы взялись за него с новой решимостью. Временами казалось, что он умрёт, но не выдаст нам ничего. Мы смогли продолжить расспросы благодаря усилиям хирургеона-вопрошающего Ксанти. После нескольких часов, в течение которых мы лишь подтвердили то, что уже знали, допрашиваемый принялся кричать. Вот запись его слов:

[далее]

[начинается отредактированная запись допроса]

[неразборчиво] Он был среди нас его глаза горели. Он убил возвышенного Кирина, он простёр руку, и мой господин погиб [неразборчиво] Он был ими! Служителями! Это были они. Мы пытались бежать. Он всегда был там, прямо у нас за спинами.

[запись прерывается]

[Далее следует долгий поток бессвязной и прерывистой речи, перемежаемой просьбами защитить. Сочетание сыворотки усиления нервных связей и болевого стимула седьмого уровня вынудило допрашиваемого продолжать].

[запись возобновляется]

Он приказал нам уничтожить «Звёздного странника» [примечание – купеческое судно, погибшее на орбите Мальфи 167.598.M40]. Он знал всё [неразборчиво]… будто живая тень. Он сказал, что если мы только заговорим о нём, он придёт за нами. Что это? Что это? Я слышу это! Он знает! [неясно, что имеет в виду допрашиваемый, т. к. никаких новых шумов не было]

[конец записи]

[Здесь допрашиваемый разражается клятвами, проклятыми и начинает беспрестанно вопить. Он погиб от отказа органов вскоре после своих последних осмысленных фраз]

Показания губернатора колонии Брайгана

Продиктованы легатам-следователям Сирану и Тессону перед казнью через четвертование.

389.M40, колония Локара, Друзова марка, сектора Каликсида

Я – Калид Брайган, бывший губернатор Брайган колонии Локара. Я – еретик. Я исповедуюсь перед слугами Императора в надежде на отпущение грехов моей душе и душе моего ребёнка.

Моё первое преступление – алчность и укрывание лучших товаров от Священного Империума. Я вступил в сговор с преступным сообществом «Бдительная рука». Наше соглашение касалось торговли и незаконно искажённого сальдо. Также я позволил им вести свои дела в колонии под моей защитой и их руками устранят своих врагов. Это длилось два десятилетия. Я заключил это соглашение, зная, что одного этого достаточно, чтобы Святейший Император осудил и приговорил меня.

Моё второе преступление – это сделки с теми, кого я считал еретиками и святотатцами. Год назад ко мне пришла молодая женщина. Я не помню, как она выглядела – я пытался вспомнить, и мне не удалось. Гостья сказала, что мой сговор с Бдительной рукой более недействителен, и мне нужно договариваться с теми, кого представляет она. Когда я спросил, в чём дело с Рукой, он ответила, что этот синдикат больше не существует. Когда я спросил, кого представляет она, гостья просто сказала: «Служителей Сумерек». Я не знаю, что она имела в виду.

Женщина сказала, что долгосрочного соглашения не требуется. Им нужен лишь один «подарок». Я боялся, очень боялся, и не знал почему. Гостья дала мне ночь на размышления, сказав, что у неё будут для меня доводы.

На следующий день солнце не взошло. Люди начали паниковать и разгорелись беспорядки. Как и сказала моя гостья, тьма не отступила. Когда женщина вернулась, она спросила меня, готов ли я отдать «подарок». Я был напуган и отдал то, что она просила. На следующий день солнце взошло.

Моё третье преступление – я отдал своего сына еретикам. Я не знаю, что они хотели от него. Я знаю, что он был жив, когда они уводили его. Я не знаю, почему она захотели получить его.

Таковы мои преступления перед Богом-Императором Человечества, и за них я буду судим.

- Калид Брайган

[далее]

В наших рядах

Насчёт Служителей Сумерек, у наших августейших коллег в Каликсидском конклаве нет единства. Многие – я бы даже сказал, большинство – считают их просто мифом варпомольцев, фантомом, которым опытные еретики запугивают своих рабов и нагоняют мистики. Некоторые даже считают другие предположительно легендарные сообщества (вроде соломонских спящих или так называемого «Ночного культа», ставшего причиной распри Ноноро и Сеннахерима) источником таких слухов. Я не могу полностью отрицать такие предположения, ибо в историях об этих сектах (как и многих других) можно найти немало сходств!

Мало кто искренне верит в существование Служителей Сумерек и исходящую от них опасность всему сектору. Я с глазу на глаз беседовал с членами Адептус и даже культистами, что не решались говорить об этом открыто, жили в постоянном ужасе перед культом, реальным или воображаемым. Один особенно нечестивый и смутный слух говорит, что в рядах Служителей Сумерек есть члены Святых Ордосов и даже подконтрольные инквизиторы. Я считаю последнее утверждение смехотворным, но помню, что вы всегда считаете полезным знать такие слухи. Вы пожираете новые знания как голодный человек – кусок хлеба посреди пустыни.

Может статься, если бы я исходит из худшего, я был сказал, что миф о Служителях может использовать в своих целях некая группа внутри Конклава – и мне не нужно говорить, кого я имею в виду…

По правде говоря, я не знаю, что делать. Я понял, что несмотря на многолетний опыт и рассудительность, отточенную на вашей службе, я не могу позволить себе занять ту или иную сторону в этом споре. Я не могу избавиться от ужаса, который вызывают эти призрачные слухи. Я понял, что гадаю, каковы будут последствия, если хотя бы одно слово о Служителях окажется правдой. Хотя я считал её нечестивой фанатичкой, её слова прочно засели в моей голове: «…иначе истина поглотит всех».

Остаюсь, как и прежде, вашим самым верным слугой

*** ИМЯ ЗАСЕКРЕЧЕНО ***

/// Этот текст был найден в запечатанном свитке, что прижимал к груди иссохший труп на остове «Потерянного паломника», что дрейфовал в Бездне Асироф. Личность владельца свитка не установлена ++ АДМ 8567 ///

Синофия Магна, день третий, канун Возвышения Императора, М41

Переговоры прошли хорошо, хотя я опасаюсь того, что господин решит выдать синофийцам заём. Их богатства обратились в пыль, и я сомневаюсь, что они смогут долго выполнять наши условия. Погода здесь ужасная, а местные ещё хуже.

Синофия Магна, день четвёртый, праздник Возвышения Императора, М41

Из почтения к Богу-Императору, что видит все нас, сегодня мы не ведём дел. Мой господин и я побывали на утренней службе в соборе. Это очень странное место, и оно нравится мне всё меньше и меньше. Это смешно, но во время церемонии я поймал себя на том, что смотрю в одну точку витража. Готов поклясться, что видел за стеклом чёрный шар, окружённый светом. Я моргнул, и он пропал. Я ничего не сказал господину. Быть может, от сырости у меня началась лихорадка.

Синофия Магна, день пятый

Дела пошли не слишком хорошо. На переговорах дело едва не дошло до насилия. Спор вспыхнул так яро, что я почти забыл с чего все началось. Кровопролития удалость избежать, но наше предприятие обратилось по прах. На Синтиллу мы сможем отправиться лишь через пять дней, и не стоит рассчитывать на возможность пораньше выбраться из этого проклятого места. И у меня точно лихорадка. Свет меркнет.

Синофия Магна, день шестой

Мы проснулись рано – на рассвете. На улицах были беспорядки, так что мы не выходили из особняка. Я несколько раз слышал выстрелы. На руке появилась сыпь. Господин постоянно напряжён. Как и я.

Синофия Магна, день седьмой

Ночью небо очистилось, но лучше бы облака остались. Я не мог спать, а моя лихорадка всё усиливалась. В звёздном свете город походит на гниющий труп. Пожары, вызванные бунтами, всё ещё полыхают. Я уверен, что видел в на улицах какие-то бледные фигуры, что прятались в тенях. Сыпь на руке распространяется – теперь она похожа на птичьи следы.

Синофия Магна, день восьмой

Когда я проснулся, было темно. Кажется, лихорадка становится сильнее. На улицах люди. Вокруг темно, но все ведут себя так, будто ничего не происходит. Я вышел из дома и спросил одну женщину, почему люди ходят по ночам. Она ответила, но я не услышал, что она сказала. У неё на лице были отметины – такие может оставить птичка, поскакав по мягкой глине. Я очнулся лицом в земле. Город всё ещё горит.

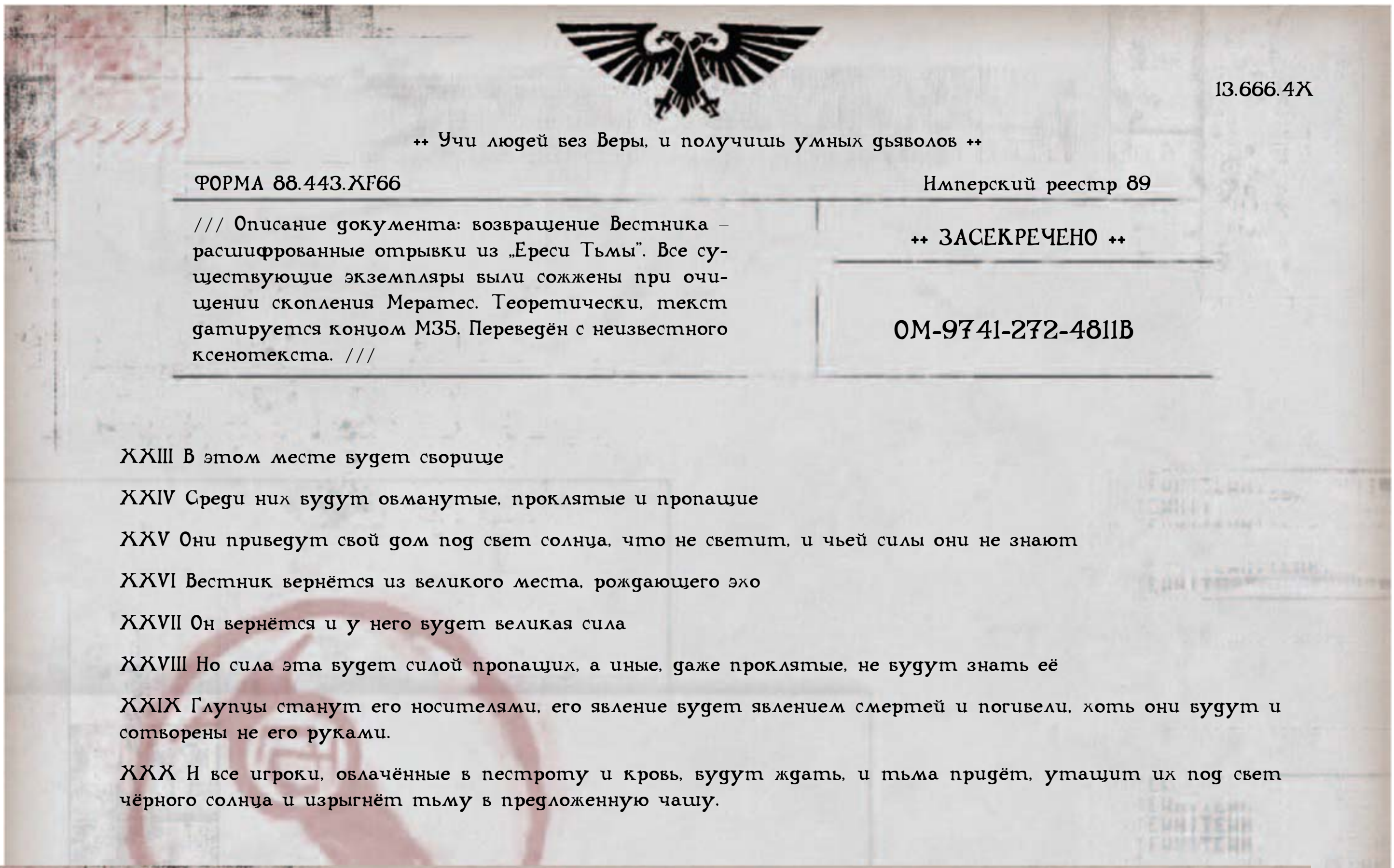
Синофия Магна, день девятый

Силовики объявили комендантский час и запретили любые перемещения. Надеюсь, господин сможет убить их, и мы уедем. Я не спал прошлой ночью. Стоит мне закрыть глаза, как я вижу мёртвые очи, что смотрят на меня в ответ.

Синофия Магна, день десятый

Я должен записать то, что происходит. Когда я проснулся, едва светало, так что я видел восход. Солнце взошло и, Император спаси меня, оно было чёрным. В тот миг весь город закричал. Они бежали по улицам, и я видел отметины на каждом. Они менялись. Я не знаю, чем они стали. Я видел господина – его бледную и натянутую кожу. Он пожирал труп слуги. Я забаррикадировался. Дом горел. Я запечатываю этот свиток. Тот, кто найдёт его, должен знать. Я осмелился взглянуть в зеркало. Отметины были по всей моей коже, и я не уверен, что видел в зеркале своё отражение.

/// Изложенные выше события на Синофии Магна не согласуются с документами о произошедшем там. ++ АДМ 2190 ///



13.666.4X

++ Учи людей без Веры, и получишь умных дьяволов ++

ФОРМА 88.443.XF66

Имперский реестр 89

/// Описание документа: возвращение Вестника – расшифрованные отрывки из „Ереси Тьмы". Все существующие экземпляры были сожжены при очищении скопления Мератес. Теоретически, текст датируется концом M35. Переведён с неизвестного ксенотекста. ///

++ ЗАСЕКРЕЧЕНО ++

0M-9741-272-4811B

XXIII В этом месте будет сборище

XXIV Среди них будут обманутые, проклятые и пропащие

XXV Они приведут свой дом под свет солнца, что не светит, и чьей силы они не знают

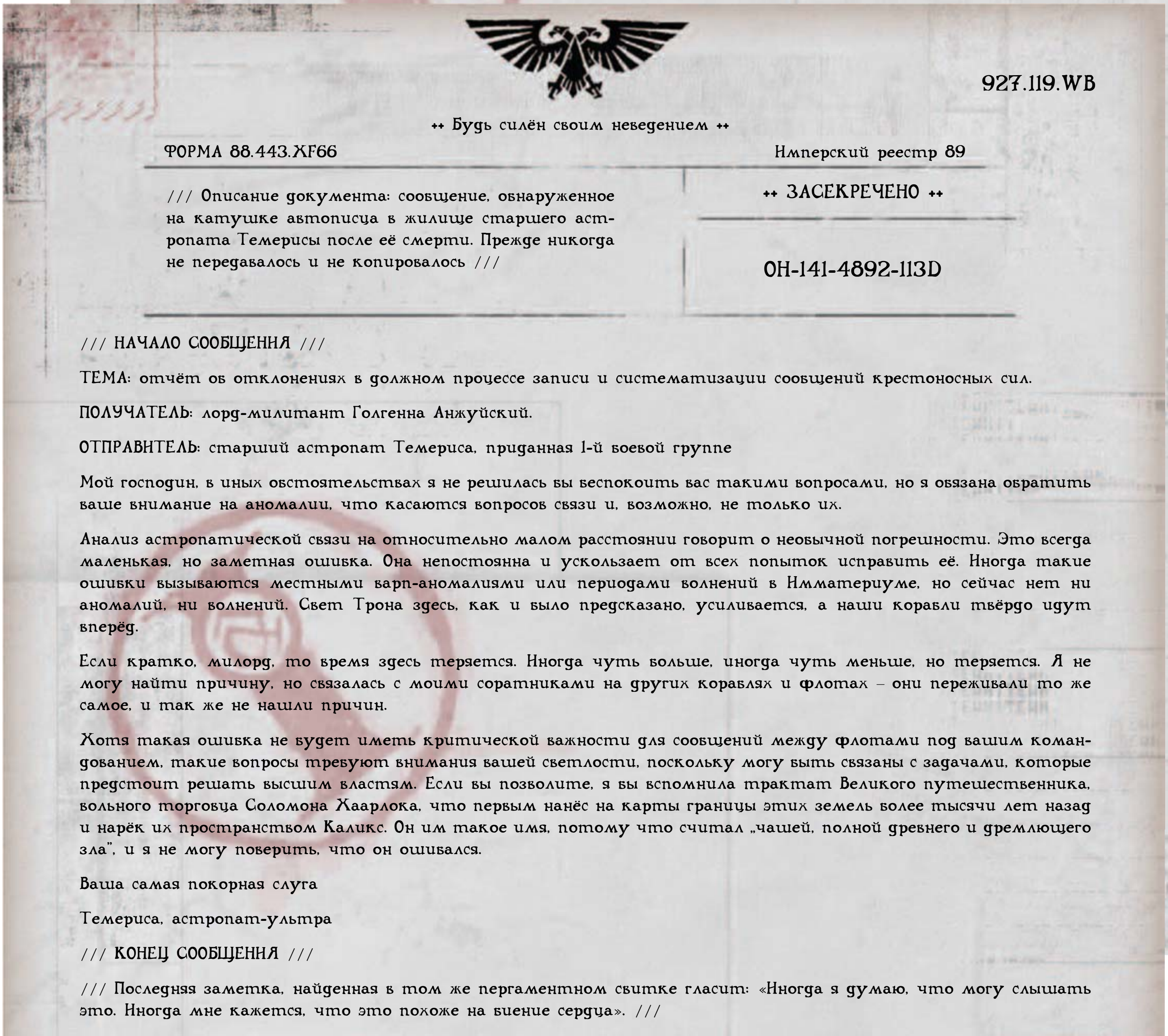
XXVI Вестник вернётся из великого места, рождающего эхо

XXVII Он вернётся и у него будет великая сила

XXVIII Но сила эта будет силой пропащих, а иные, даже проклятые, не будут знать её

XXIX Глупцы станут его носителями, его явление будет явлением смертей и погибели, хоть они будут и сотворены не его руками.

XXX И все игроки, облачённые в пестроту и кровь, будут ждать, и тьма придёт, утащит их под свет чёрного солнца и изрыгнёт тьму в предложенную чашу.



927.119.WB

++ Будь силён своим неведением ++

ФОРМА 88.443.XF66

Имперский реестр 89

/// Описание документа: сообщение, обнаруженное на катушке автописца в жилище старшего астропата Темерисы после её смерти. Прежде никогда не передавалось и не копировалось ///

++ ЗАСЕКРЕЧЕНО ++

0H-141-4892-113D

/// НАЧАЛО СООБЩЕНИЯ ///

ТЕМА: отчёт об отклонениях в должном процессе записи и систематизации сообщений крестоносных сил.

ПОЛУЧАТЕЛЬ: лорд-милитант Голгенна Анжуйский.

ОТПРАВИТЕЛЬ: старший астропат Темериса, приданная 1-й боевой группе

Мой господин, в иных обстоятельствах я не решилась бы беспокоить вас такими вопросами, но я обязана обратить ваше внимание на аномалии, что касаются вопросов связи и, возможно, не только их.

Анализ астропатической связи на относительно малом расстоянии говорит о необычной погрешности. Это всегда маленькая, но заметная ошибка. Она непостоянна и ускользает от всех попыток исправить её. Иногда такие ошибки вызываются местными варп-аномалиями или периодами волнений в Имматериуме, но сейчас нет ни аномалий, ни волнений. Свет Трона здесь, как и было предсказано, усиливается, а наши корабли твёрдо идут вперёд.

Если кратко, милорд, то время здесь теряется. Иногда чуть больше, иногда чуть меньше, но теряется. Я не могу найти причину, но связалась с моими соратниками на других кораблях и флотах – они переживали то же самое, и так же не нашли причин.

Хотя такая ошибка не будет иметь критической важности для сообщений между флотами под вашим командованием, такие вопросы требуют внимания вашей светлости, поскольку могут быть связаны с задачами, которые предстоит решать высшим властям. Если вы позволите, я бы вспомнила трактат Великого путешественника, вольного торговца Соломона Хаарлока, что первым нанёс на карты границы этих земель более тысячи лет назад и нарёк их пространством Каликс. Он им такое имя, потому что считал „чашей, полной древнего и дремлющего зла", и я не могу поверить, что он ошибался.

Ваша самая покорная слуга

Темериса, астропат-ультра

/// КОНЕЦ СООБЩЕНИЯ ///

/// Последняя заметка, найденная в том же пергаментном свитке гласит: «Иногда я думаю, что могу слышать это. Иногда мне кажется, что это похоже на биение сердца». ///

КЛАССИФИКАЦИЯ: «Тёмная Ро»
ДАТА: 128.811.M41
АВТОР: *** ИМЯ ЗАСЕКРЕЧЕНО ***
ТЕМА: Частичная запись//Происхождение неизвестно//ЦЗ//КОМУС
ПОЛУЧАТЕЛЬ: инквизитор Шаклетарн

Я не уверена в истинной ценности этого сообщения для вашего расследования, но помня нашу последнюю встречу и вашу решительность продолжать работать в этом направлении вопреки доводам разума, я отправляю вам всё, что осталось от этого сообщения.

Прайм: предполагается, что отчёт создан в Царстве Зиллмана (феодальный мир; предел Иосии), автор неизвестен, но я полагаю, что это один из самых ценных отчётов о явлении Комуса. Попытки подтвердить его достоверность пока что остаются бесплодными. Оставляю его на ваш суд.

[ПЕРЕВЕДЕНО НА НИЗКИЙ ГОТИЧЕСКИЙ С МЕСТНОГО НАРЕЧИЯ ЦАРСТВА ЗИЛЛМАНА]

> В моём сердце разрослась чернота, и никакой рассвет не сможет очистить меня от неё. Я пишу эти слова, веря, что святейший Император приберёт мою душу в свои объятия, несмотря на грехи моих глаз, языка и запятнанных чернилами пальцев. Прости меня.
>
> Сначала оно появлялось во снах. Превращало мои фантазии в глубокие греховные омуты небытия. Образы скверны, проникающие по все мысли, взывающие… обещающие. Собственный вестник горя. Каждую ночь оно приходило жечь мой разум, погружать его в цвета тьмы и поражать саму мою душу нечестивым белым светом. Ужас ловил меня в тиски, и я не могу думать, ни о своей жизни, ни о своей работе.
>
> На шестой день я проснулся грязный и разбитый. С моего разума спало бремя – я почувствовал, что вестник ушёл. Я выбрался из своего жилища наружу, ожидая увидеть нормальный мир, но не нашёл его. Мои глаза зрели лишь скверну. Прозрачная дымка нечестивого света затуманила мой взор, и я уже не мог различать лиц и предметов. Вокруг раздавались крики ужаса, и казалось, что люди вокруг меня разделяют моё состояние – это была толпа недостойных грешников, погружённая в вихрь страха и проклятия.
>
> Мои чувства вернулись, и я поспешил в своё жилище, отбиваясь на нападающих камнями и кулаками. Наконец, я оказался дома и запер дверь. Вскоре раздался шум и дверь затряслась.
>
> Теперь они окружили меня. Были ли они моими друзьями? Я не знаю. Они искалечены и нечестивы, и мерзкая белизна покрывает их лики. Я погиб. Вестник вернулся. Я слышу его издевательский смех и узнаю в нём свой.

/// Комус — анализ ссылок и упоминаний

Меморандум найден среди имущества покойного Викта Карона ++ АДМ.2239 ///

Моя госпожа

Слово «Комус» очень редко встречается в литературе в качестве имени или названия. Исключение – фразы, говорящие о богохульном пророчестве. Термин «Комус» совершенно отсутствует во всех запрещённых писаниях, связанных с ксеносами, их историей, артефактами, культурой или кощунственной религией. В текстах оккультного и демонологического характера оно также не встречается.

Единственные упоминания, что я смог найти, обнаружились в архаической литературе. В этих работах наших покойных предков Комус (встречаются написания «Комос», «Комоз», «Камос», «Конос») связан с упоением тьмой, беззаконием и пресыщением.

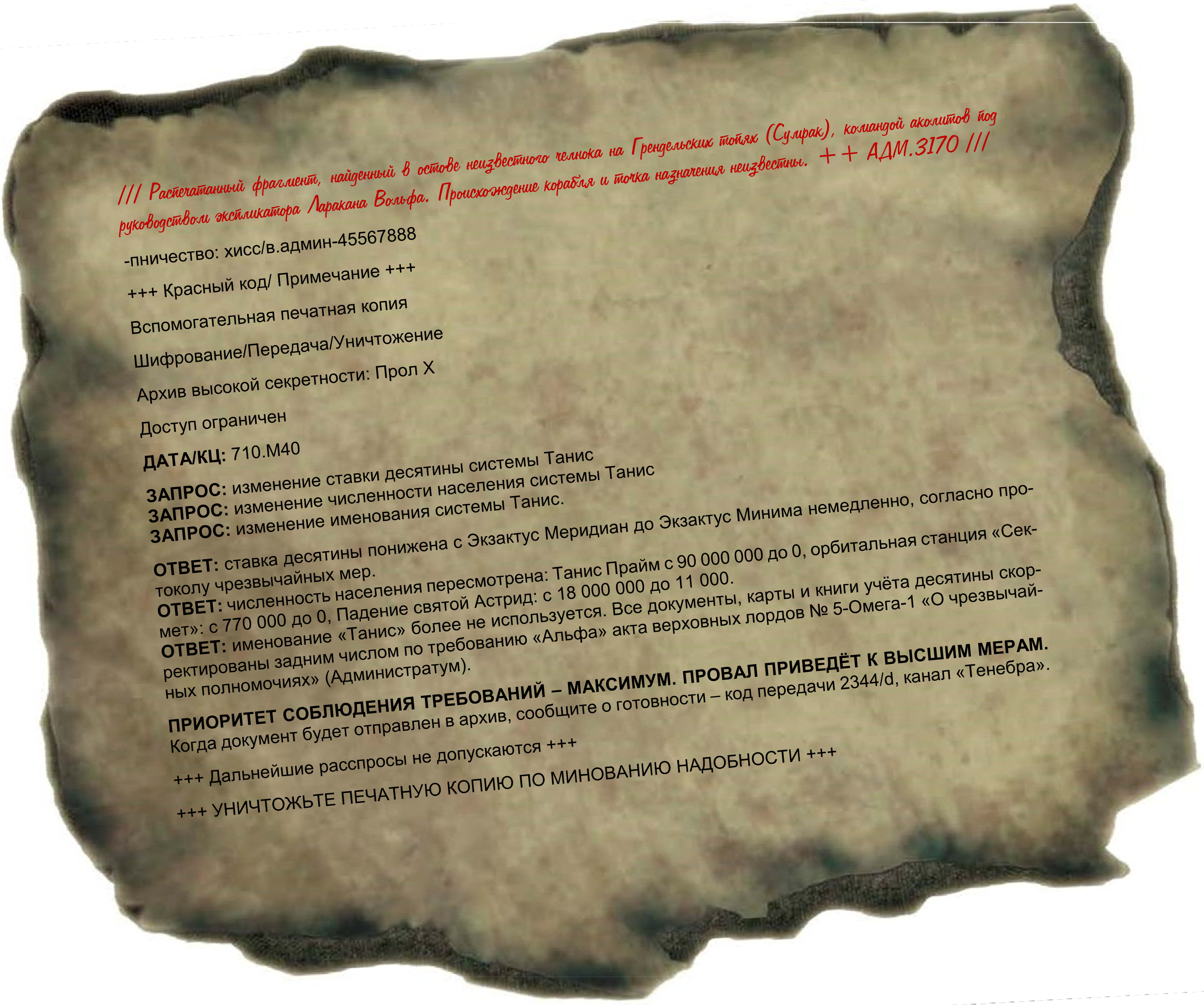
Некоторые упоминания рассказывают о процессиях безумцев и сборищах людей в масках. Также с этим словом ассоциируются хохот, насмешки и беспорядки. Больше всего тревожит упоминание некоего хозяина беспорядка, что похищает тех, кто сбился с пути, хотя в разных текстах он является Комусом, его вестником или противником. Это было по-настоящему тревожное чтение, что выбило меня из колеи.

Последнее упоминание, что я обнаружил, было относительно недавним (времён Голгеннова крестового похода) и весьма необычным. Это были записи давно мёртвого вольного торговца из династии Хаарлоков, что описывали звук, что издаёт пылевой ветер в костях давно мёртвых городов в Звёздах Гало. Будь я суеверным трусом, не смог бы заснуть этой ночью!

Прощаюсь до того мига, как снова не смогу познать радость Служения

Викт Карон

Старший куратор Обскуро из Трезубца



/// Распечатанный фрагмент, найденный в остове неизвестного челнока на Грендельских топях (Сумрак), командой аколитов под руководством экспликатора Ларакана Вольфа. Происхождение корабля и точка назначения неизвестны. ++ АДМ.3170 ///

-пничество: хисс/в.админ-45567888

+++ Красный код/ Примечание +++

Вспомогательная печатная копия

Шифрование/Передача/Уничтожение

Архив высокой секретности: Прол X

Доступ ограничен

ДАТА/КЦ: 710.M40

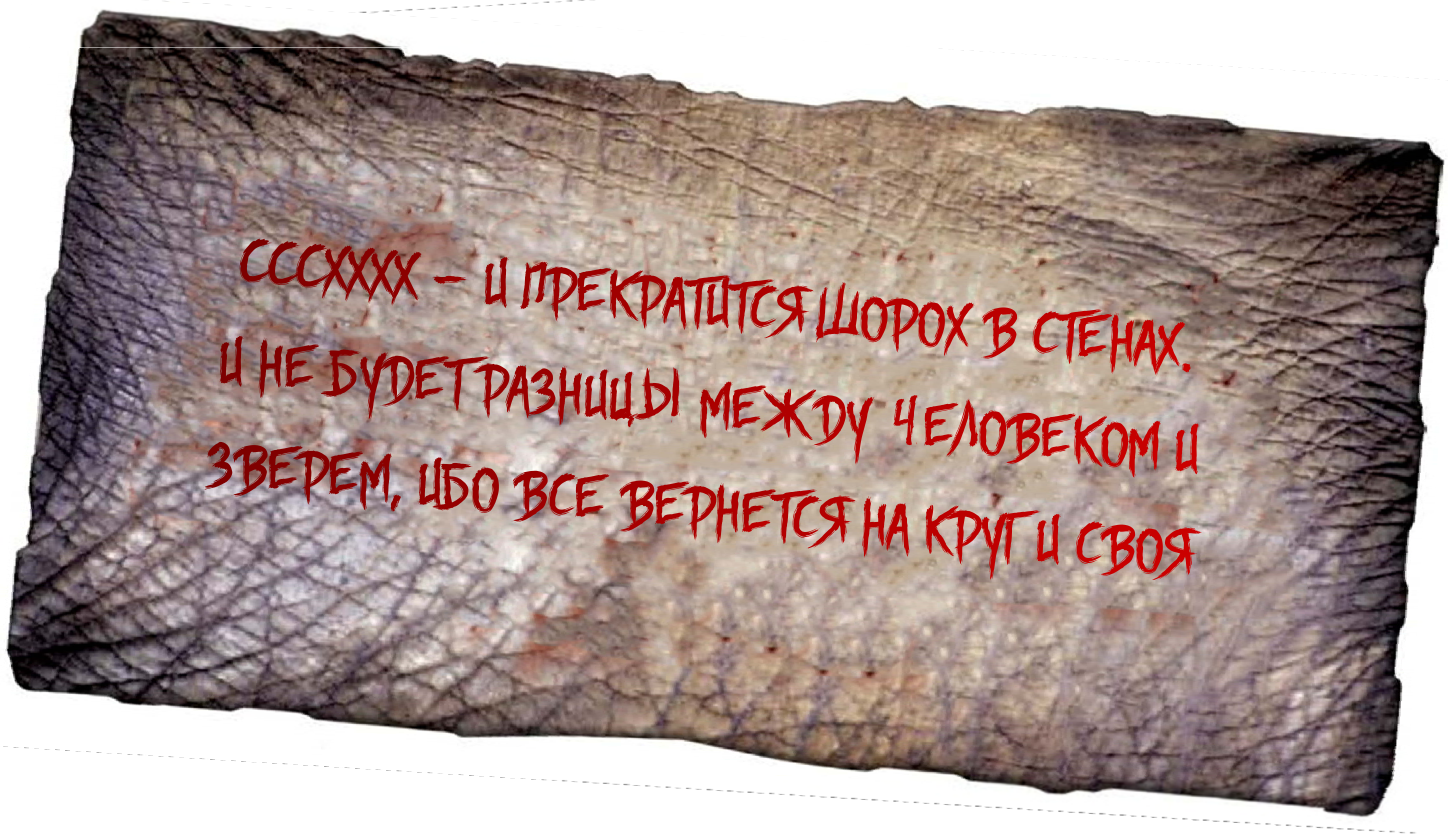
ЗАПРОС: изменение ставки десятины системы Танис
ЗАПРОС: изменение численности населения системы Танис
ЗАПРОС: изменение именования системы Танис.

ОТВЕТ: ставка десятины понижена с Экзактус Меридиан до Экзактус Минима немедленно, согласно протоколу чрезвычайных мер.
ОТВЕТ: численность населения пересмотрена: Танис Прайм с 90 000 000 до 0, орбитальная станция «Секмет»: с 770 000 до 0, Падение святой Астрид: с 18 000 000 до 11 000.
ОТВЕТ: именование «Танис» более не используется. Все документы, карты и книги учёта десятины скорректированы задним числом по требованию «Альфа» акта верховных лордов № 5-Омега-1 «О чрезвычайных полномочиях» (Администратум).

ПРИОРИТЕТ СОБЛЮДЕНИЯ ТРЕБОВАНИЙ – МАКСИМУМ. ПРОВАЛ ПРИВЕДЁТ К ВЫСШИМ МЕРАМ. Когда документ будет отправлен в архив, сообщите о готовности – код передачи 2344/d, канал «Тенебра».

+++ Дальнейшие расспросы не допускаются +++

+++ УНИЧТОЖЬТЕ ПЕЧАТНУЮ КОПИЮ ПО МИНОВАНИЮ НАДОБНОСТИ +++



СССХХХХ – И ПРЕКРАТИТСЯ ШОРОХ В СТЕНАХ.
И НЕ БУДЕТ РАЗНИЦЫ МЕЖДУ ЧЕЛОВЕКОМ И
ЗВЕРЕМ, ИБО ВСЕ ВЕРНЕТСЯ НА КРУГ И СВОЯ

II

HERETICUS

The Nature of the Enemy

•

Psykana Obscura

•

The Temple Tendency

•

The Pale Throng

•

The Logicians

•

The Night Cult

Видавший виды хронометр показывал почти тринадцать. Уже три часа как жена ушла во тьму ночного цикла. Вечером он, истощённый после рабочей смены, проглотил тарелку жидкой лучной кашицы и забылся сном. Но ночью он проснулся и понял, что супруги до сих пор нет.

Он мерил шагами камнебетонный пол их тесного обиталища — от кровати к печи, от одного угла к алтарю в другом, а потом обратно — пока старая рана в бедре не дала о себе знать.

Он повалился на кровать и уставился на алтарь: маленький постамент из старой флак-панели, а на нём — медный лист с нарисованной вручную аквилой, пара свечей и солдатские жетоны, которые носил их сын. Жетоны снял с его хладного трупа, оставшегося на далёком мире, полковой исповедник и вернул родителям. Мало где встретишь менее роскошный, но более ухоженный домашний алтарь.

Он был зол и смущён, но ещё больше — напуган. Он боялся тьмы снаружи, боялся, что жена уже лежит где-то мёртвой. Он знал, но не сможет вынести этого, не сможет её потерять — он уже потерял слишком много.

Он взял жетоны, сжал их в руке и начал молиться. Позади медленно открылась дверь, впуская внутрь волну холодного воздуха, отчего огоньки свечей затрепетали.

Из тьмы появилась супруга, закутанная в свою серую полотняную шаль. Его охватили облегчение и гнев. Он открыл рот, чтобы выбранить её, чтобы выкрикнуть что-нибудь, но потом увидел её глаза. Они были широко раскрыты и полыхали лихорадочным огнём, а лицо жены было странно живым, будто она пыталась подавить улыбку, но не могла. Теперь он снова боялся — больше, чем прежде.

- Муж мой! — торопливо прошептала она, — я так рада, что ты проснулся!

- Я не понимаю... Где ты была? — в комнате стремительно холодало, и это слова прозвучало безжизненно.

- Я молилась. Каждый день и каждую ночь я молила Бога-Императора о чуде.

- Пожалуйста... — он замолк. Он говорил, и из его рта вырывался пар — так здесь стало холодно. Но супруга пара не выдыхала.

- Проповедники сказали, что моё желание глупо, безумно или даже кощунственно. Но я спустилась вниз, в старые склепы, к статуям, что старше всего улья, и там они нашли меня. Они знали, что я чиста, и что он чист, и Бог-Император даровал нам чудо!

Дверь открылась шире, и комнату затопила тьма.

- Здравствуй, отец.

Жетоны выскользнули из его руки и со звоном упали на оледеневший каменный пол.

Глава II

Еретикус

«Жгите всех. Император узнает своих»

- Иоахин Квиаис, суд на Ксиерос Прайм

Перед Ордо Еретикус стоит фундаментальная задача – защищать человечество от мутантов, еретиков и псайкеров. Эта битва вечна и неизбывна, на ней не дают пощады и не знают милосердия. Когда обычный имперский гражданин думает о Святых Ордосах, он представляет грозных охотников на ведьм, закутанных в чёрное и несущих сталь и пламя. В этом образе много правды, ибо Ордо Еретикус – самый многочисленный и известный орден Инквизиции. Огненные чистки, показательные суды и казни – излюбленные методы его членов.

Хотя многие охотники на ведьм намеренно внушают людям ужас и благоговение, они знают цену секретности и умеют тайно исполнять свой долг. Ордо служат мириады агентов, следователей, осведомителей и лазутчиков. Причина действовать скрытно очевидна – чтобы искоренить ересь, её сперва нужно найти.

Махинации Ордо Еретикус могут поспорить в своей изощрённости в тайнами самого секретного культа – многие предатели и еретики узнали это на собственной шкуре.

Хотя Ордо Еретикус любит рубить сплеча и не знает слова «милосердие», тому есть веские причины. Империум велик и кажется почти неуязвимым, но гниль медленно точит его изнутри. Эту гниль нужно обнаружить и вырезать. В вечной войне охотников на ведьм нет ни посторонних, ни невинных. Это война, в которой забыта жалость и сострадание, ибо на кону стоит не существование Империума, а души всего человечества.

Природа врага

«Сомнения порождают размышления.
Размышления порождают ересь. Ересь порождает возмездие»

- «Кодекс Империалис»

Ереси, ложные учения, коррупция, церковные расколы, предательства, отступничество, мятежи и анархия одинаково губительны для порядка, благодаря которому существует цивилизация. Единство целей – вот что нужно для выживания Империуму, а значит и всему человечеству. И именно такой порядок всеми необходимыми средствами с тёмных времён эры Отступничества насаждает Ордо Еретикус.

Враги порядка многочисленны и разнообразны – от лживых священников до распутных патрициев, демагогов и подстрекателей всех мастей, от мутантов, рыскающих в тенях, до тех, кто готов продать человечество чужакам или более опасным врагам. Главными жертвами Ордо Еретикус неизменно остаются нечистые псайкеры и колдуны – их они преследуют, ловят и убивают с самым большим пылом. Для любого псайкера, что сумел избежать Чёрного корабля, приготовлен костёр.

Ереси веры и мысли

Ордо Еретикус расплывчато определяет «истинную ересь» как богословское или политическое учение, противоречащее вере Министорума или Лекс Империалис, которые считаются богоданными, ибо основаны на словах и дарах самого Императора.

С практической точки зрения ересью называют множество грехов – от отрицания божественности Его-на-Земле и открытого восстания против власти и права Адептус до всех видов кощунств и совершения извращённых таинств. В широком смысле, ересь – это собирательный термин, которым проповедник со своей кафедры может заклеймить любое преступление, грех или отклонение от того, что стражи морали считают верным. Впрочем, Империум так велик, а его культуры и учения так разнообразны, что их могли бы счесть ересями друг для друга. То, с каким рвением относятся с чистоте доктрины, и что именно будет считаться еретическим, зависит от конкретной планеты и её фанатиков.

Грехи прошлого

Хотя задачи Ордо Еретикус широко известны, они занимаются и довольно необычными преступлениями. Поклонение ложным богам и изучение запретного знания, что ведёт к грехам древности, всегда вызывают у Ордо жгучую ненависть. Такие преступления настолько тяжки, что одного знания о возможности их совершить достаточно для смертного приговора. Другие преступники – например, секты, поклоняющиеся мифическому «прогрессу» или распространяющие технологии, запрещённые ещё в те времена, когда Император ходил среди смертных – считаются столь же отвратительными и ненавистными как любой культ мутантов. В прошлом вмешательство охотников на ведьм в такие дела приводило к конфликтам с другими ведомствами – например, с Адептус Механикус и Ордо Ксенос, что осуждали само вмешательство и его методы.

Телесная порча и колдовство

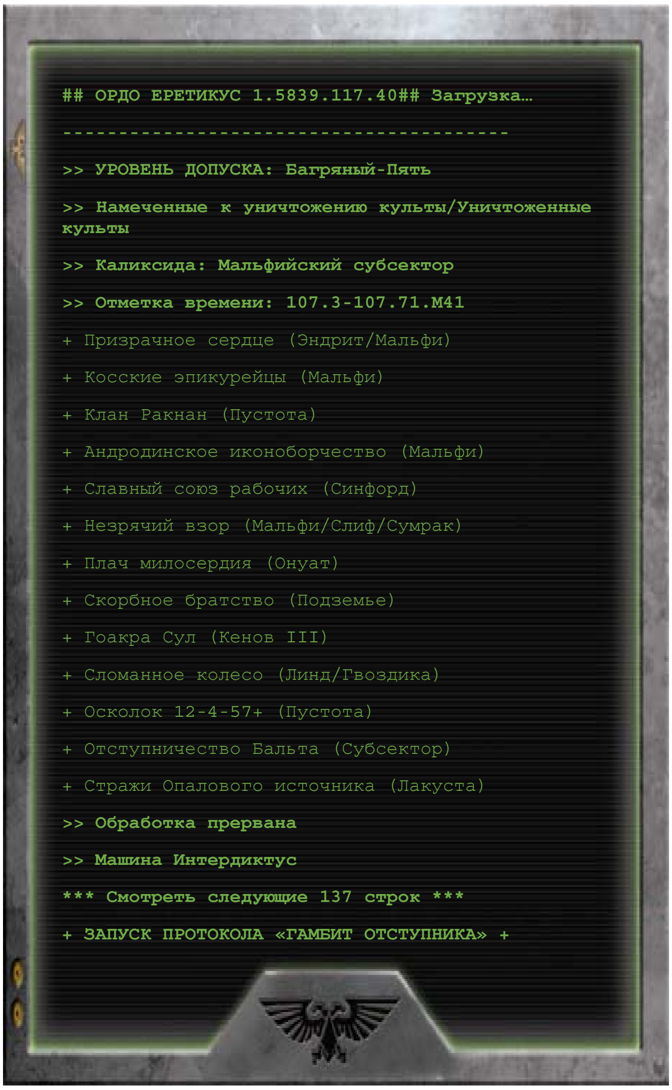
Мутанты и псайкеры – вечные камни преткновения в вопросе «Что есть человек?». Ордо Еретикус считает мутантов отклонением от нормы и без пяти минут запятнанными порчей Хаоса. Считается, что уродство тела влечёт за собой искажение души, как гниющий труп привлекает червей. Согласно Лекс Империалис и Символу веры, мутанты вовсе не считаются людьми. Само их существование делает их врагами и клеймит проклятием.

Часть мутантов более верно называть «недолюдьми» – их тела были искажены не силой Хаоса, а воздействием инопланетной биосферы или промышленного загрязнения, что длилось поколениями. Тем не менее, они считаются ненадёжными и часто становятся жертвами фанатиков. Более разумные и уравновешенные члены Ордо Еретикус видят разницу между жертвами Хаоса и недолюдьми, а потому не тратят время на истребление простых выродков, пока настоящие враги остаются на свободе. В отличие от этих бдительных инквизиторов, что избирательно применяют грубую силу, их более пуританские коллеги готовы убивать всех подозрительных просто на всякий случай.

Такой подход не пользуется одобрением, и придерживающийся его инквизитор быстро заработает могущественных врагов на мирах, где всё хозяйство построено на полурабском труде недолюдей. Более взвешенный подход ведёт к большему благу для всего Империума. Впрочем, когда порча Варпа или восстание всё же происходят, Святые Ордосы не теряют времени, и целые миры охватывает пламя костров.

Колдуны и ведьмы представляют куда бóльшую опасность, чем любой предатель или еретик – они воплощают неизбывную угрозу душам и жизням всех вокруг. Дело не только в том, что каждый чародей может впустить в мир ужасы Варпа, но и в том, что их несдерживаемые и неумело управляемые способности делают каждого колдуна бомбой с часовым механизмом. Каждый из них способен на преступления и зверства (случайные или намеренные), которые обычный человек не в силах даже вообразить – от спонтанных пожаров и ночных кошмаров до превращения живых людей в своих марионеток и истребления невинных силой одной случайной мысли.

Преследование ведьм и нечистых псайкеров – главная задача многих членов Ордо Еретикус, и задача опасная. Чтобы охотиться на столь опасную дичь, нужные самые коварные, беспощадные и хитроумные люди.



```
## ОРДО ЕРЕТИКУС 1.5839.117.40## Загрузка…

----------------------------------------

>> УРОВЕНЬ ДОПУСКА: Багряный-Пять

>> Намеченные к уничтожению культы/Уничтоженные
культы

>> Каликсида: Мальфийский субсектор

>> Отметка времени: 107.3-107.71.M41

+ Призрачное сердце (Эндрит/Мальфи)

+ Косские эпикурейцы (Мальфи)

+ Клан Ракнан (Пустота)

+ Андродинское иконоборчество (Мальфи)

+ Славный союз рабочих (Синфорд)

+ Незрячий взор (Мальфи/Слиф/Сумрак)

+ Плач милосердия (Онуат)

+ Скорбное братство (Подземье)

+ Гоакра Сул (Кенов III)

+ Сломанное колесо (Линд/Гвоздика)

+ Осколок 12-4-57+ (Пустота)

+ Отступничество Бальта (Субсектор)

+ Стражи Опалового источника (Лакуста)

>> Обработка прервана

>> Машина Интердиктус

*** Смотреть следующие 137 строк ***

+ ЗАПУСК ПРОТОКОЛА «ГАМБИТ ОТСТУПНИКА» +
```

Природа культов

Большая часть забот Ордо Еретикус – обнаруживать и уничтожать еретические или иные незаконные культы и группировки. Термин «культ» в Инквизиции, как и во всём Империуме, обозначает всё возможное многообразие религиозных сект, тайных обществ, вероучений, политических партий, объединений, гильдий и заговоров, что давно стали обыденностью для многих культур человечества.

За пределами того, что можно называть двумя величайшими культами Империума – Экклезиархии и Адептус Механикус – существует множество иных. Самые обычные – это секты Имперской веры, что особенно выделяют некий аспект учения или почитают определённого святого или свершившееся чудо. Чуть менее распространены воинские союзы разных типов, что особенно часто встречаются на диких и феодальных мирах, а вслед за ними идут бесчисленные цеха и объединения ремесленников, что обычно обобщают словом «гильдии».

Кроме того, многие планеты могут похвастаться десятками местечковых культов, связанных с местной культурой, историческими событиями или прошлым определённого клана. Природа таких учений может поразить постороннего, но эти группы признают еретическими и судят лишь, если они противоречат имперским законам или весьма расплывчатым принципам Министорума – иначе Святые Ордосы не удостоят его своим вниманием.

Ересь заразна, и часто распространяется сама по себе, а из еретиков складывается культ. Бывает и по-другому – сильный и красноречивый лидер вербует небольшую команду преданных последователей, формируя культ из неё, а иногда группы мыслящих необычно, но схоже людей объединяются для того, чтобы помогать друг другу.

У культов много причин существовать, но самая очевидная – тайная взаимопомощь. Средства и возможности большой группы позволяют действовать организованно и скрываться от любопытных глаз, соперников и внешних угроз. Вторая причина – могущество, ибо объединённая мощь культа намного превышает то, на что способен один человек. Культисты могут пользоваться денежным «котлом», а общее дело сплачивает их. В конце концов, изоляция сама собой способствует единению, а разногласия уничтожат культ быстрее любых охотников на ведьм.

Еретические культы, несмотря на бесчисленные отличия друг от друга, часто имеют несколько схожих черт. Большинство стремится выдавать себя за благие (или хотя бы приемлемые) организации или скрывать от властей сам факт своего существования. У многих культов есть излюбленная среда, в которой они действуют и из которой вербуют сторонников – зачастую она зависит от самой природы культа.

К примеру, общество, пытающееся разжигать восстания рабочих-мутантов, будет действовать в руинах и пустошах, где живут мутанты, и набирать в свои ряды изгоев и недовольных. Культ демонопоклонников, распространённый среди распутной аристократии, ограничит свою область влияния и вербовочные угодья светскими салонами и имениями. У многих культов, несмотря на разные цели и суть, есть общие черты, описанные ниже. У каждого хватает сильных и слабых сторон, и нередко структура культа может иметь множество мелких отличий от «шаблона», а в структуре одного общества могут встретиться элементы других.

Харизматические культы

Такие секты устроены проще всего – это объединение рядовых членов вокруг вождя. Личный авторитет лидера в таких культах поддерживается благодаря обаянию, силе личности, красноречию или даже физической мощи.

Культы, руководимые одной могущественной фигурой – колдуном или магусом – часто именно харизматические. Таким вождём может стать и глава восстания или ересиарх. Эти люди будут играть на чужих слабостях на благо себе или своих апокалиптических планов.

Мистериальные культы и тайные общества

Такие культы, как и предполагает их название, сосредоточены на тайнах. Тайна может заключаться в паутине интриг, запретном знании, древних пророчествах или иных эзотерических идеях и важных сведениях. Секрет принадлежит узкому кругу избранных (в котором зачастую выделяются несколько внутренних уровней осведомлённости) и служит основой для его власти. Культисты вынуждены подчиняться вышестоящим, если хотят в будущем сами припасть к источнику знаний и возглавить всё братство. Многие мистериальные культы, религиозные секты и им подобные общества действуют именно по такому шаблону, а удивительно большое количество объединений напускает туману вокруг своих дел именно с помощью запутанных обрядов и тайн.

Возможно, крупнейший тайный культ во всём Империуме – это Адептус Механикус. Жречество Марса хорошо скрывает свои тайны даже от собственных членов.

Сети независимых ячеек

Должно быть, совокупность отдельных ячеек – самая удачная форма организации для культов, что не хотят выдать себя. При этом вся секта представляет собой систему самостоятельных групп – ячеек, в каждую из которых может входить как десяток человек, так и тысячи бойцов. Каждая ячейка имеет свою цель или специализацию, и лишь её глава или узкий круг посвящённых знает, как связаться с другими ячейками, а рядовой культист может не знать никого из собратьев по ячейке, кроме непосредственных товарищей.

Такая структура очень полезна – если рядового культиста поймают, он не сможет предать никого, кроме самых ближних и малочисленных товарищей по ячейке – оставшиеся члены культа могут спать спокойно. Более того – из глав нескольких ячеек может складываться собственная ячейка, члены которой не знают никого, кроме друг друга и своего главы, который, в свою очередь, может входить в ячейку уровнем выше и так далее. Эта иерархия и секретность делают культ очень живучим и склонным к тайным действиям, а его ячейки идеально подходят для самостоятельных операций. Многие самые опасные культы и секты действуют именно сетями или, по крайней мере, собирают такие ячейки из своих полевых агентов – иронично, что тем же самым образом действует Инквизиция.

Имперские культы смерти

Кровь и смерть лежат в основе человеческого существования. Навязшая в зубах истина гласит, что лишь продолжающимися кровавыми жертвоприношениями пред лицом враждебной вселенной человечество может купить себе существование. Имперская вера связывает эти подношения с великим самопожертвованием самого Императора. Такие верования пышно расцветают в культах смерти по всему Империуму – тёмными братьями более «обычных» сект, что делает некоторые из них самыми опасными еретическими группами, с которыми сталкивается Инквизиция.

Несомненно, некоторые из таких культов развращены Губительными силами, сбиты с истинного пути или пребывают под властью более древних и ужасных сил, но многие культисты смерти – верные слуги Трона. Для них каждая смерть, каждый взмах клинка, каждая пролитая капля крови – это обряд поклонения Бессмертному Императору Человечества. Такие общества могут очень разниться по своим целям, убеждениям, облику и размаху, но даже наименее подозрительные из них ходят по лезвию ножа между дозволенным и проклятым. Большинство культов смерти, несмотря на их различия, можно разбить на три вида:

Сангвинарные культы

Сангвинарные – должно быть, самые расхожие и известные из всех культов смерти. Они чтят сам акт кровопролития, совершаемый благодаря многоликому искусству убийства, и миг смерти жертвы. Зачастую такие сектанты оттачивают свои умения до высот, непостижимых обычному человеку, а их ненависть к врагам Человечества такова, что имперские власти терпят или добровольно не замечают сангвинаров, закрывая глаза на их еретические и даже вампирские склонности, а Министорум и Инквизиция вербуют из их рядов бесценных убийц и фанатиков. Некоторые культы даже имеют мрачные связи с загадочным Оффицио Ассассинорум – тайным ведомством, что творит несравненных убийц к услугам верховных лордов Терры.

Многие сангвинарные культы расцветают на благодатной почве негостеприимных диких и феодальных миров, хотя тьма подульев, интриги аристократических дворов и даже опасности пустоты создают условиях, где могут процветать ритуальные общества, преданные клинку, пуле и яду.

На многих мирах Каликсиды существует удивительное количество сангвинарных культов и жертвенных обществ, а феодальный Фервиос почти целиком управляется ими. Самые известные культисты смерти – это убийцы-мистики Моритат, чьи ячейки и дочерние секты действуют по всей Каликсиде и за её пределами. Подробнее Моритат и другие местные культы смерти описаны в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**.

Культы некрофагов

Некрофаги – самые явные еретики и чудовища среди всех культистов смерти. Обычно их секты возникают на мирах, терзаемых бесконечными войнами, всепланетным голодом, эпидемиями и другими катастрофами. Ведомые отчаянием и – нередко – неким внешним влиянием, народ таких миров принимает особенно ужасный извод веры, в которых человеческие жертвоприношения, людоедство и сопутствующие им обряды становятся обычным делом.

Как правило, рядовые члены таких культов быстро становятся сумасшедшими и телесно осквернёнными или порабощаются сущностями Варпа, а нечестивые главы сект ступают по лезвию ножа между обретением колдовских сил и абсолютным безумием. Имперские власти не терпят некрофагов и истребляют их при каждой возможности.

В Каликсиде некрофаги появлялись в местах долгих войн (например, в последние годы они зародились на Тренче и Злобе), в далёких и суровых мирах, вроде Эндрита, а также в тёмных трюмах кораблей, где несчастные выжившие или отчаявшиеся безбилетники превращаются в мутантов-людоедов – пустотники называют таких «упырями» или «трюмными едоками». Но ни с чем не сравнятся древние легенды про клан Сейней с Сумрака, чьей полумифической историей каликсидских детей уже столетиями пугают перед сном.

Культы воскресителей и оживителей

Редкие, но коварные культы воскресителей ищут разгадку тайн жизни и смерти. Некоторые превозносят победу Императора над смертью, и стремятся к истреблению человеческих слабостей, тогда как другие обращаются с мольбами к тёмным покровителям, погружаются в запретные науки или укрывают в своих сердцах тварей Варпа и злокозненных ксеносов. Нередко воскресители гонятся за бессмертием для праведных и готовы пойти на всё, что угодно ради этого.

Воскресители ещё более безумны и отчаянны, чем сангвинары – в их ряды стекаются те, кому нечего терять. Это самые отъявленные еретики и последователи самых сумасшедших учений. Некоторые культы даже устраивают ритуальные воскрешения, чтобы убедить неофитов в истинности своего учения.

Самые радикальные учения говорят, что Император желал для человечества благословенного «бессмертия плоти». Такие культисты считают, что запретный археотех может вызволить Его из Золотого трона и сделать «мёртвым, но вечно живым», как говорит окутанное мрачной славой Кредо Мортифекс. Такие культы заслужили единодушную ненависть Министорума и Механикус и потому вынуждены поддерживать строгую секретность, чтобы выжить.

Псайкана Обскура

«Самый яркий свет гаснет быстрее всех»

- древняя поговорка

Этот раздел описывает несколько новых талантов и психосил, встречающихся реже, чем приведенные в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**. Такие способности необычны даже для псайкеров – нередко ими владеют лишь ведьмы и отступники, чьи способности не направляет имперское санкционирование. Описанное ниже – либо зловещие и неприятные, либо наиболее могущественные способности, кои может надеяться постигнуть смертный. Также в этом разделе изложены правила на носителей редкого «гена парии», чаще именуемых «неприкасаемыми».

В первую очередь, эти способности созданы для злодеев и противников-NPC (в этой книге описано немало подходящих кандидатур), но ведущий может дозволить их и обычным аколитам в качестве *элитных улучшений*.

Новые таланты для псайкеров

Психическая злоба *(Psychic Spite)*

Требования: пси-рейтинг 4, талант *«Телесная конверсия»*.

Мало какие чувства и переживания отдаются в Варпе сильнее, чем несдержанная злоба и ненависть, в особенности, вызванные безумием и яростью, что пожирает многих нечистых псайкеров и ведьм. Некоторые наиболее могущественные псайкеры научились питать собственные способности болью и злостью и сокрушать врагов силой ненависти.

Когда псайкер творит психосилу, которой наносит непосредственный игромеханический урон, и задействует талант *«Телесная конверсия»*, наносимый урон получает свойство *«Разрывное»*.

Психический вампир *(Psychic Vampire)*

Требования: пси-рейтинг 4, 30+ *очков порчи* (если обладатель – персонаж игрока), одна или несколько психосил, которые можно использовать для непосредственного убийства жертвы психическими энергиями (например, *«Биомолния»*, «*Кипящая кровь*», «*Психический клинок*», «*Душегуб*», и так далее).

Присущая самым жестокосердным ведьмам и нечистым псайкеры привычка расправляться с врагами при помощи своих способностей порой выходит за грань обычной жестокости или стремления доказать своё величие и превращается в кошмарную зависимость. Некоторые из них, если у них будет достаточно времени и сил, обучаются, убивая разумных врагов, похищать у гибнущей жертвы малую толику её жизненных сил.

Всякий раз, когда псайкер убивает разумное, наделённое свободной волей существо, не порождённое Варпом (таким образом, этот талант не работает на демонов, сервиторов, животных, механизмы и т. п.) своими психическими способностями, он может немедленно восстановить 1к5-1 потерянных ран, если пройдёт **средний (+0) тест Силы воли**. Таким образом нельзя превысить своё обычное количество ран. Этот талант применяется за свободное действие.

Всякий раз, когда этот талант применяет игровой персонаж, он получает 1к5-2 *очка порчи* и *зависимость* (см. раздел **«Ментальные расстройства»** на стр. 438 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Психическое совершенство *(Psychic Supremacy)*

Специализации: биомантия, пиромантия, прорицания, телекинез, телепатия.

Требования: пси-рейтинг 5, талант *«Углублённое изучение»* для выбранной психической дисциплины.

Богоподобный уровень мощи ставит самых великих псайкеров превыше простых смертных. Их превосходство – не в величине грубой силы, но в умении искусно с ней обращаться, что позволяет концентрировать разум на том, чтобы творимая психосила была подобна не молоту, но скальпелю.

Когда псайкер использует половину (или меньше) максимально возможного количества костей для сотворения психосилы из выбранной дисциплины, то при расчёте *психических феноменов* у него не срабатывает первая выпавшая девятка (она не вызывает *феномена*, но прибавляется к итоговой сумме). Последующие девятки вызывают *феномены* по общим правилам. Кроме того, тесты, предпринятые для того, чтобы заметить или отследить психосилы, применяемые таким образом, получают штраф -10.

Дополнительные психосилы

Описанные ниже психосилы – это некоторые необычные или опасные способы применять психической дар – нередко ими пользуются только ведьмы и осквернённые Варпом псайкеры. Тем не менее, эти психосилы доступны и персонажам-имперским псайкерам, которые могут приобретать их по общим правилам.

Таблица 2-1 «Новые психосилы»

Название	Порог	Время	Поддержание
Малые психосилы			
Внушение	9	ЧД	Нет
Выпадение из времени	13	ПД	Нет
Нож в ране	9	ЧД	Нет
Огнеустойчивость	8	ЧД	Да
Скачок	11	ЧД	Нет
Биомантия			
Агония	13	ПД	Да
Плоть, подобная железу	18	ЧД	Да
Поглощение жизни	20	ЧД	Да
Пиромантия			
Человек-факел	27	ПД	Да
Телекинез			
Психокинетическая буря	12	ЧД	Да
Телепатия			
Душегуб	25	ПД	Нет
Ключ к разуму	26	Длительное	Нет
Массовое подчинение	19	ЧД	Нет

Новые малые психосилы

Внушение *(Suggestion)*

Порог: 9

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: 6 м.

Вы слегка подправляете ход мыслей вашей жертвы, вкладывая ей в сознание краткое воспоминание или ощущение, что создаёт у неё убеждённость в том, что вы говорите, или вызывает краткий всплеск нужных вам эмоций.

Псайкер и цель должны предпринять **состязательный тест Силы воли**. Если побеждает псайкер, он может внушить что-либо своей жертве.

Эта психосила – не полноценный контроль разума и не аналог психосилы *«Принуждение»*, но тонкая манипуляция восприятием жертвы. Например, вы можете убедить человека, что нравитесь ему, что он голоден, что он только что видел ваш пропуск, что ваши слова похожи на правду, или что по его спине ползёт скорпион. С помощью этой психосилы нельзя заставить жертву совершить нехарактерные для неё поступки, поверить в то, что она считает невероятным, изменить свои основополагающие убеждения или повредить самой себе.

Особое: эта психосила отлично работает в связке с *социальными* умениями (например, позволяя вселить страх в сердце человека, которого вы расспрашиваете, или создать у клерка впечатление, что он видел вас прежде в компании своего начальника). Вы получаете бонус +20 к *социальному* умению, когда применяете его вместе с этой психосилой.

Выпадение из времени *(Time Fade)*

Порог: 13

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: сам

Вы ненадолго выдёргиваете себя из времени и пространства, исчезая как потухший свет неисправной гололампы. Вы немедленно исчезаете… и возвращаетесь в том же месте 1к5 раундов спустя. Если это место уже кем-то занято, вас отбрасывает в сторону точно так же, как указано в описании психосилы *«Скачок»*.

Особое: воздействие этой психосилы может серьёзно потрясти псайкера и сбить его с толку. Успешно применив её, псайкер обязан предпринять **средний (+0) тест Силы воли** для того, чтобы не лишиться возможности действовать в тот же раунд, в который он вернулся обратно. В случае провала этого теста на три или более ступеней, псайкер обязан сделать бросок по **таблице 8-4 «Шок»** (см. стр. 437 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**), как если бы это был проваленный тест *страха*.

Совет ведущему: если это возможно, попросите того, кто играет псайкером, выйти из комнаты до тех пор, пока его персонаж не вернётся в реальность. Это создаст у него настоящее незнание того, что произошло, пока его не было.

Нож в ране *(Open Wounds)*

Порог: 9

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: 10 м.

Вы способны заставить раны жертвы раскрыться и начать страшно кровоточить. Эта психосила действует лишь на уже раненую цель и не оказывает эффекта на неживых. Жертва должны пройти **трудный (-10) тест Выносливости** или получить 1к5 очков резаного урона, от которого не спасает ни бонус Выносливости, ни *очки брони* (урон наносится в ту же *зону попадания*, что была поражена до этого). Кроме того, если цель *тяжело ранена*, она немедленно начинает страдать от *кровотечения* (см. стр. 415 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Огнеустойчивость *(Endure Flames)*

Порог: 8

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: сам

Вы можете выдерживать даже самое жаркое пламя и невредимым ходить сквозь огонь. Вы невосприимчивы к урону от огня и огненного оружия; плазменное и мельта-оружие наносит вам лишь половину урона (это уменьшение происходит до уменьшения урона от *очков брони* и бонуса Выносливости). Воздействие этой психосилы также распространяется на вашу одежду и снаряжение.

Скачок *(Space Slip)*

Порог: 11

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: сам

Вы способны проникать за грань Варпа, пропадая из тварного мира на краткий миг и появляясь в другом месте. Это полезный, но опасный и непредсказуемый трюк.

Успешно сотворив эту психосилу, псайкер немедленно передвигается на 1к5 или на 1к10+2 метров (расстояние надо выбрать перед броском) в сторону, выбранную игроком. Никакие препятствия на его пути не имеют значения – исключением могут служить специальные преграды, пустотные щиты, поля Геллера и т. п.

Особое: если, применив эту психосилу, псайкер должен попасть внутрь твёрдой преграды (живые существа тоже считаются), он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости**. В случае успеха, его отбрасывает назад на 1к5 метров от преграды и *оглушает* на 1к5 раундов. В случае провала псайкера всё равно отбрасывает прочь и *оглушает*, но также наносит 1к10 единиц взрывного урона в торс, от которого не спасает ни бонус Выносливости, ни *очки брони*.

Новые психосилы Биомантии

Агония *(Agony)*

Порог: 13

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: 10 м.

Собравшись с силами, вы вызываете у врага приступ острой, пронзительной боли. Жертва должна проходить **средний (+0) тест Выносливости** в начале каждого раунда. В случае провала, в этом раунде она может предпринять только одно частичное действие. В случае провала на три или более ступеней, жертва вообще не может предпринимать действий в этом раунде и получает один уровень *усталости*. Кроме того, при допросе эта психосила предоставляет бонус +10 к тестам *«Допроса»*, что предпринимает псайкер. Эта психосила не работает на неживых и цели, неспособные чувствовать боль.

Истечение: за каждые пять очков, на который псайкер превзошёл порог, он может распространить действие *агонии* на ещё одну цель, находящуюся в пределах дальности действия и в поле зрения псайкера.

Плоть, подобная железу *(Flesh Like Iron)*

Порог: 18

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Вы черпаете силу Варпа, чтобы сделать свою плоть твёрдой, как металл. Пока псайкер поддерживает эту психосилу, его бонус Выносливости повышается на +2, а бонус Ловкости – понижается на 1.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл порог, он получает +1 дополнительное очко к бонусу Выносливости до конца действия психосилы. Прибавка к бонусу Выносливости от этой психосилы не может превышать утроенного бонуса Выносливости.

Поглощение жизни *(Drain Vigour)*

Порог: 20

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: 20 м.

Вы способны поглощать жизненную силу и энергию живых существ – так можно вывести жертву из строя или даже убить. Цель должна пройти **трудный (-10) тест Силы воли** или её Сила, Выносливость и Ловкость упадут на 1к10 (сделайте один бросок и понизьте все три характеристики на это число). Кроме того, если жертва провалит **тест Силы воли**, она должна будет предпринимать его снова в следующем раунде, рискуя получить ещё больше урона характеристикам. Это будет продолжаться до тех пор, пока жертва не пройдёт тест Силы воли или пока не умрёт (если одна из характеристик упадёт до нуля). Понижение характеристик действует всё время поддержания психосилы и ещё 1к10 раундов после его прекращения. Эта психосила не действует на неживых.

Новая психосила Пиромантии

Человек-факел *(Molten Man)*

Порог: 27

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: на себя

Вы становитесь существом из чистого жара и огня – пылающим вихрем в человеческой форме. Пока эта психосила действует…

- Всё оружие и снаряжение, что были у вас, безвозвратно гибнет в пламени.
- Вы становитесь невосприимчивы к огню и огненному оружию, а плазменное, лазерное и мельта-оружие наносят вам лишь половину урона (ополовинивайте урон ещё до его уменьшения от *очков брони* и бонуса Выносливости).
- Вы получаете особенность *«Порождение кошмаров»* и +3 к бонусу Выносливости.
- Все и вся в радиусе пяти метров от вас получают 1к5 очков энергетического урона каждый раунд, а все горючие предметы быстро воспламеняются.
- Ваши безоружные атаки наносят 1к10+Бонус Силы единиц энергетического урона с бронебойностью 5 и считаются имеющими свойство *«Силовое поле»*. Любое оружие, которым атакуют вас, с вероятностью 75% может разрушиться, как при ударе по оружию со свойством *«Силовое поле»*.

Особое: псайкер получает 1к5 уровней *усталости*, когда перестаёт поддерживать эту психосилу.

Новая психосила Телекинеза

Психокинетическая буря *(Psychokinetic Storm)*

Порог: 12

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: радиус 10 метров вокруг псайкера

Эта психосила вызывает вокруг псайкера неуправляемую бурю психических энергий – из ниоткуда поднимается шквальный ветер, что носит в воздухе мелкие предметы, бьётся стекло, искрят и замыкают электрические провода, скачет пламя, когитаторы начинают выдавать бессвязный бред и так далее. В дополнение к разрушениям, что психокинетическая буря может причинить окружению, все находящиеся в области, где она бушует, получают штраф -10 на все физические действия

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, радиус бури удваивается.

> *«Это место так прекрасно. Прекраснее может быть лишь его разрушение»*
>
> - Кецилий Врейн

Новые психосилы Телепатии

Душегуб *(Soul Killer)*

Порог: 25

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 5 метров × бонус Силы воли

Эта губительная психосила поражает врагов псайкера незримыми ударами испепеляющей психической силы. Атака наносит 1к10 единиц взрывного урона плюс удвоенный бонус Силы воли псайкера. Броня от этого урона не спасает, если не была усилена печатями (см. стр. 115). Любые критические попадания применяются одновременно к *торсу* и *голове* жертвы, но критический урон не удваивается. Эта психосила не работает против неживых, но работает против сущностей Варпа.

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он может поразить ту же или другую цель ещё одним таким же ударом.

Ключ к разуму *(Seed Mind)*

Порог: 26

Применение: длительное действие

Поддержание: нет

Дальность: касание

Эта психосила позволяет вам находить бреши в защите чужого разума или подбирать ключи к нему – в будущем вы сможете воспользоваться этими знаниями, чтобы легко подчинить человека своей воле.

Псайкер должен находиться в контакте с целью психосилы всё время её применения. Если контакт будет разорван до того, как псайкер или жертва победят в состязании воль, всё придётся начинать сначала.

Каждый раунд псайкер и его жертва предпринимают **состязательный тест Силы воли**. Это будет продолжаться до тех пор, пока псайкер или цель не наберёт в общей сумме пять ступеней успеха. Если первой этого достигнет жертва, процесс сорвётся, и разум цели закроется от псайкера – больше он не сможет воздействовать на эту цель такой психосилой. Если псайкер набрал пять ступеней успеха, значит, он подобрал нужный ключ к разуму жертвы – отныне она автоматически (без бросков на сопротивление) будет покоряться воздействию успешно сотворенных псайкером *«Принуждения», «Доминирования», «Внушения»* и *«Массового подчинения»*.

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл порог, он получает бонус +10 в состязательном тесте Силы воли.

Массовое подчинение *(Zone of Compulsion)*

Порог: 19

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: радиус в 5 + (Бонус Силы воли) метров

Вы посылаете волну телепатической силы, несущую один приказ. Каждый человек (неважно, друг или враг) в радиусе действия психосилы, должен предпринять **состязательный тест Силы воли против вас**. Вы делаете один бросок против всех жертв психосилы. Каждый, кто потерпел поражение в борьбе воль, подчиняется вашему приказу, как если бы на него подействовала психосила *«Принуждение»* (см. стр. 382 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). Псайкер должен отдавать один приказ на всех.

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, он получает бонус +10 в состязательном тесте Силы воли.

Неприкасаемый (особенность) *(Untouchable)*

Неприкасаемые – это чрезвычайно редкие люди, что не отбрасывают тени в Варпе. Одного их присутствия достаточно, чтобы подавить психические энергии вокруг – вплоть до того, что даже не-псайкеры рядом с неприкасаемым чувствуют себя неуютно. Подобно псайкерам, неприкасаемые бывают разной силы – эта особенность отражает самый «обычный» вариант этого дара (или скорее, проклятия). Нетрудно догадаться, что Инквизиция находит столь выдающимся людям множество применений на войнах с демонами и колдунами, но то же самое делают некоторые культы и еретические секты!

Психическая неуязвимость: неприкасаемый полностью невосприимчив к психосилам, психическим энергиям и их эффектам, нацеленным на него (в том числе, силам Варпа, демонической одержимости, колдовству, *очкам порчи*, что приносит *варп-шок* и т. д.). Также неприкасаемого нельзя засечь *«Психическим чутьём»*, *«Чувством присутствия»* или иными похожими способностями; психосилы, нацеленные непосредственно на неприкасаемого, даже будучи, успешно сотворёнными, не срабатывают. Если неприкасаемый находится в зоне воздействия какой-либо психосилы, она просто не срабатывает на него – хотя может сработать на всех остальных по общим правилам (также см. описание *психических сбоев* ниже).

Психический сбой: *порог* всех психосил и подобных способностей, творимых в радиусе, равном бонусу Силы воли неприкасаемого (в метрах) возрастает на 10. Любой связанный с ними тест, что предпринимает псайкер (например, тест Силы воли) усложняется на -20. Кроме того, существа, обладающие особенностью *«Варп-нестабильность»* получают двойной урон от этой способности, когда находятся в указанной области.

На заметку: на неприкасаемых всё ещё можно воздействовать психосилами опосредованно – например, поднять телекинезом здоровенный валун и сбросить на парию с большой высоты, расплющив того в лепешку. Последнее слово всегда за ведущим.

Неприкасаемый (Элитное улучшение) *(Untouchable)*

С разрешения ведущего, игроки могут создавать аколитов-неприкасаемых. Такие люди редко встречаются даже в Инквизиции, но их дар – бесценное оружие на службе Богу-Императору. Это *элитное улучшение* можно брать только при создании персонажа – неприкасаемыми рождаются, а не становятся.

Цена: 400 ОО

Требования: персонаж не должен быть псайкером; улучшение можно взять только при создании персонажа.

Эффект: псайкер получает особенность *«Неприкасаемый»*, описанную выше. Кроме того, его показатель Товарищества падает вдвое, а сам аколит получает дополнительный штраф -10 на все тесты Товарищества, в которых будут участвовать обладатели пси-рейтинга. Персонаж никогда не сможет получить психосил, *«Чистой веры»*, научиться колдовству или приобрести связанные с этим таланты.

Староцерковничество

«Ты предал своего бога. Ты осквернил его церкви недостойными и продал его божественность нищим»

- надпись на клочке пергамента, прибитого к дверям дома исповедника Исмаэля Ксанда (найден убитым на Часовом в 712.M41)

Староцерковничество – это мстительные останки культа Императора, что некогда охватывал весь Империум. Эти люди не имеют дел с ксеносами и не поклоняются дьявольским силам – это верные слуги Императора, что считают себя единственными истинными наследниками тех, кто некогда провозгласил его божеством.

Когда-то их вероучение распространялось на весь Империум. Их армии и эскадры были многочисленны как звёзды, их власть не знала себе равных, и не было среди слуг Золотого трона более могущественных. Всё это давно потеряно в катастрофической эре Отступничества – теперь им приходиться исповедовать свою веру в тенях, лелеять ненависть и обдумывать планы мести.

Тысячелетия подпольного существования превратили Староцерковничество в смертоносную и голодную тень той святой организации, какой она когда-то была. Её яд просочился в Каликсиду во времена рождения сектора, где староцерковники медленно росли и крепли. Каликсидская ветвь этого культа сейчас сильна как никогда – она представляет собой угрозу, к которой слепа даже Инквизиция, и подобна змее, что готовится вонзить клыки и впрыснуть яд в сердце всей Каликсиды.

Догматы, цели и еретические убеждения

В основе Староцерковничества лежит глубокая убеждённость его представителей в том, что они – единственная истинная церковь Бога-Императора Человечества. Более того – они считают Экклезиархию ересью высочайшего порядка, властвующей над праведниками и толкающей к проклятию души, которым даёт оскверненную ложь вместо истинной веры. Такие убеждения, искажённые и отравленные за тысячелетия, определяют их поступки, которые они считают борьбой за душу Императора. Все, кто признают верховенство еретиков из Экклезиархии, для староцерковников такие же еретики, сами бросившиеся во тьму. Староцерковники верят, что только возродив Церковь Императора-Спасителя и вернув ей подобающее место, миллиарды проклятых могут обрести покаяние, и только уничтожение еретической Экклезиархии поможет спасти человечество. Вооружившись такими убеждениями, староцерковники во имя всеобщего спасения преследуют следующие три цели:

Сбережение истины

Староцерковники малочисленны, и потому сохранение своего учения – одна из главных целей всего движения. Обычно члены культа связаны кровным родством или верностью благородной династии, что передавала веру из поколения в поколение. Секта прекрасно понимает, что через одного из них власти легко могут выйти на остальных. Чтобы искупить эту врождённую слабость, староцерковники выработали жёсткие методы защиты, сокрытия и дезинформации, что могут сбить с толку почти любых врагов.

Это движение невелико, и любые потери ослабляют его способность работать над другими целями, так что Староцерковничество готово на самые отчаянные и крайние меры, чтобы оставаться тайным. Убийства, дезинформация, подлоги, фальшивые личности и даже открытая резня и война, что отвлекут от них внимание – они не гнушаются ничем.

Возвращение могущества и величия

Главная задача Староцерковничества – возвращение политической и военной мощи в руки истинных праведников. Достичь такой грандиозной цели можно лишь целиком изменив весь Империум. Потому староцерковники стараются поставить своих людей на важные посты и манипулировать органами имперского управления через подкуп и шантаж. Так они медленно подтачивают влияние Министорума и единство Адептус везде, где могут, и накапливают военное и политическое влияние.

Возрождение Церкви Императора-Спасителя

Все усилия староцерковников направлены к одной цели – свержению еретиков, что захватили власть в Экклезиархии и сбили Империум с истинного пути. Сохранение всех, кто верен истинному культу Императора, накопление могущества и интриги среди власть имущих – это лишь отдельные шаги. Староцерковничество готово долго идти к цели, отвоёвывая по одной душе, по одному городу, по одной планете, по одному сектору, и знает, что впереди их ждут тысячелетия кровопролития и неудач, но это нисколько не ослабляет их решимости.

Тайная история Староцерковничества

История Староцерковничества – это история веры в Бога-Императора и её рождения в самые кровавые времена всегалактической межзвёздной войны. Корнями она уходит в эпоху рождения Империума, а её падение – лишь следствие её же власти над человечеством. Это история вознесения и отступничества, история человечества в его величии и ничтожестве.

Обожествление Императора

Империум Человечества – это оплот веры; она направляет его, даёт утешение подданным и защищает от тьмы. Но так было не всегда. Некогда Императора считали не богом, но просветителем, что исцелит и объединит человечество, освободит его от тирании демагогов и поклонения ложным идолам. А потом началась Ересь Гора.

Любимый сын Императора уничтожил мечту своего отца, и ценой за победу над изменником стало вечное пребывание Повелителя человечества на Золотом троне. Последствия разрушительной войны потрясли Империум до основания, люди искали утешения и предназначения – и тайная вера в то, что Император был не человеком, но богом, стала явной. На тысячах миров возникли культы, каждый из которых обожествлял Повелителя человечества. Шло время, и разные секты враждовали, смешивались и процветали, пока одна не возвысилась над всеми. Это была Церковь Императора-Спасителя, что позже превратилась в Старую веру – Министорум.

За последующие тысячелетия мощь Министорума росла, его глава получил место среди верховных лордов Терры, а влияние простёрлось на весь Империум. Лишь Адептус Астартес и Адептус Механикус не подчинялись Министоруму – и лишь потому, что никто не отважился потребовать у них повиновения. Вскоре церковь стала самым влиятельным столпом Империума, обладающим собственными эскадрами и легионами отборных солдат, которые под руководством священников вели войны веры и кровавые крестовые походы. На пике своего могущества экклезиарх мог парой слов создать или отменить закон, объявить войну или изменить весь Империум.

Эра Отступничества

Министорум подминал под себя всё больше светской власти, и его нужда в богатствах для содержания своих владений превратилась в неутолимый голод. Непомерные подати, взимаемые именем экклезиарха, толкнули на открытые восстания целые миры. Братья-храмовники без жалости карали таких строптивцев, а планетарных наместников и чиновников сжигали как еретиков, противящихся воле Императора. Целые планеты опустошали для того, чтобы преподать нечестивцам простой урок – за неповиновение Экклезиархии ждёт лишь смерть. Но урок не был усвоен.

Восстания разгорались всё шире, гнев церкви рос, из бездн Варпа поднялись шторма, и горящий в пламени междоусобиц Империум ослеп. Тысячи систем были изолированы, межзвёздные путешествия остались возможны только между самыми близкими мирами, а астропатические сообщения превращались в отчаянные безответные вопли, заглушаемые грохотом бури. По всему Империуму вскипела анархия. Фанатики подчинили своей воле тысячи людей и превратили планеты в погребальные костры, а культы и секты росли как грибы и пускали друг другу кровь, всё глубже затягивая человечество в кошмарные бездны, из которых несло горелым мясом. Немногие благочестивые миры, оставшиеся доступными для варп-переходов, стали жертвами попыток Экклезиархии вернуть свою власть. От рук братьев-храмовников тогда погибли миллионы.

Штормы утихли, но всё свершившееся кровопролитие было лишь предвестником будущих страшных бедствий. Экклезиархия тех времён обладала почти верховной властью в Империуме, но всегда имела соперника в лице Адептус Администратум – всегалактической чиновничьей машины, что управляла царством Императора. Равновесие между ними постоянно нарушалось, но решительного преимущества не имел никто. Когда же Империум начал рвать себя на части, нашёлся человек, что сумел раскачать эти весы.

Имя этого человека овеяно дурной славой по сей день. Он стал главой, как Министорума, так и Администратума, тираном, чей режим назвали Царством крови в эпоху, когда кровь и так лилась повсюду. Человека, что мог сравниться с Архипредателем в попытке уничтожить Империум, звали Гог Вандир. Его правление было временем неограниченной власти, чьи приказы исполнялись без раздумий и ограничений – целые миры окатывали градом вирусных бомб, а колоссальные армии истребляли имперских подданных, подозревая их в мятежах или воображая их.

Дьякон Приам, верховный прелат Истины

Если кто-то и воплощает в себе всю опасность Староцерковничества, то это прелат Приам – архидиакон-прокуратор предела Голгенны, что управляет владениями Экклезиархии в самом богатом субсекторе Каликсиды. Приам происходит из благородного семейства, что дало Каликсидскому конклаву инквизитора, и обладает властью и связями далеко за пределами церкви. Он – доверенный советник кардинала Игнато, что возглавляет каликсидскую Экклезиархию и пользуется большим уважением.

Но это лишь ширма. На самом деле, Приам – понтифик Староцерковничества и глава этого культа в Каликсиде. Действуя тайно и полагаясь на свои связи, Приам заботится о том, чтобы деятельность его секты вышла за рамки мелких мстительных выходок. Это еретик самого опасного толка – способный, беспощадный, целеустремлённый и убеждённый. Нет сомнений, что это самый искусный глава каликсидских староцерковников за несколько поколений. В последние десятилетия Приам значительно увеличил масштаб и мощь культа, но его амбиции требуют большего.

Знания о Староцерковничестве

В Империуме есть всего два ведомства, что достаточно осведомлены о Староцерковничестве – Экклезиархия и Инквизиция. Первая вряд ли станет откровенничать – скорее духовенство примется отрицать саму идею, что такие еретики существуют, но аколиты, разыскивающие сведения о Староцерковничестве, могут обнаружить некоторые данные или сделать определённые умозаключения.

Ниже указаны примеры того, что может знать о Староцерковничестве аколит, обладающий умением *«Запретное знание (Ересь)»*. Сложность теста – **средняя (+0)**.

Таблица 2-2 «Отголоски прошлого»

Количество ступеней успеха	**Известные подробности**
Простой успех	Существуют еретики, чьи убеждения основаны на учении Церкви Императора-Спасителя, что бытовала до падения Гога Вандира в эру Отступничества в М36 и возвышения Себастьяна Тора. Отступники, что по сей день следуют этим старым традициям, и называются «староцерковниками».
Одна	Еретики-староцерковники считают, что всё происходившее с верой после Гога Вандира – ересь. Себя они видят носителями единственной истинной веры, а Экклезиархию считают нечестивой кликой узурпаторов. Говорят, в разных имперских ведомствах встречаются тайные староцерковники. Иные поговаривают, что староцерковники – это не просто название сторонников «старой веры», но организованное движение.
Две	Староцерковничество жаждет уничтожить Экклезиархию и вернуть Церкви Императора-Спасителя светскую и военную мощь. Известно, что в прошлом его агенты просачивались в Министорум и обзаводились хорошими связями в высших аристократических кругах. Впрочем, в истории Каликсиды староцерковники никак не фигурировали.
Три	Староцерковничество – это большая и очень организованная группа еретиков с полусамостоятельными ячейками и скрывающимися главами. В прошлом у Ордо Еретикус уходило немало трудов на поиск и уничтожение этих отступников. Есть подозрения, что староцерковники замешаны в преступлениях и зверских убийствах членов Экклезиархии, а также в подтачивании власти Адептус в пользу аристократии.
Четыре или более	Староцерковничество – это тайное духовенство, что подражает Экклезиархии, какой она была до эры Отступничества, и наследует ей. В сердце секты обычно лежат старые, богатые и сильные семейства, что тысячелетиями следовали этому учению. Все члены их семей и тесно связанные с ними должны попадать под подозрение, хотя пределы влияния староцерковников и степень их распространения пока неизвестны.

В конце концов войска Механикус, космодесантники и один из величайших святых в истории сумели одолеть Вандира. Себастьян Тор, его победитель позже стал экклезиархом и законодателем, а посмертно был объявлен в среди имперских святых. Прежде Тор возглавлял Конфедерацию Света – религиозный культ, который Церковь Императора-Спасителя объявила еретическим. Тор был наделён огромным обаянием и дальновидностью, но был удивительно скромен, а также – если верить современному Министоруму – творил чудеса милостью Бога-Императора. Верховный лорд Гог Вандир погиб от меча одной из своих самых верных защитниц, и навечно стал примером чудовищного тирана. Узурпатор и нечестивец был последним экклезиархом Церкви Императора-Спасителя. С его кончиной прекратилась и власть Церкви над религиозной жизнью Империума.

Реформация Себастьяна Тора

Шеститысячелетнее правление Церкви Императора-Спасителя подошло к концу с падением Гога Вандира и Реформацией, что устроил избранный экклезиархом Себастьян Тор. В Империуме многое поменялось, но главным было принесённое Тором покаянное учение Конфедерации Света. Иронично, что сторонники Церкви Императора-Спасителя теперь сами стали еретиками.

Хотя старые обычаи Церкви Императора-Спасителя не были совершенно вытеснены, неотъемлемое от них накопление богатств и власти, несдерживаемые смирением и жертвенностью, стали предметом самых жёстких перемен. Реформация покончила и с военной мощью Министорума, упразднив его военные флоты и воинства братьев-храмовников. Политическая и духовная мощь Экклезиархии была разделена между Офелией VII и Террой, и влияние отдельных кардиналов упало. Посыл бы ясен – старые порядки ушли, и отныне церковь должна быть частью Империума, а не его самодурным правителем.

Так Экклезиархия была рождена заново, но эти роды прошли в муках. Каликсидские староцерковники рассказывают, что ключевые сторонники старых порядков либо ускользнули и сгинули на бескрайних просторах Империума, либо забились в тёмные углы, где и закончили свои жизни. Реформаторы действовали хитро и безжалостно, но они, конечно, не могли перебить всех, кто входит в Церковь Императора-Спасителя. Так враг был запуган и унижен, но остался в живых и смог лелеять свою злобу. Немногочисленные последователи Церкви, что пережили Реформацию, сохранили свою «веру», ставшую незаконной сектой. Главным образом, они уцелели в тех краях, где их старая Церковь была сильна. Сейчас их культ известен как Староцерковничество.

Староцерковничество в Каликсиде

Староцерковничество пришло в пространство Territory Каликс вместе с крестоносцами, что создали на безбожных и кишевших врагами границах Звёзд Гало новый сектор. Скорее всего, еретики бежали от новых чисток. Сейчас даже главы староцерковников не знают, кем были эти «паломники». Быть может, среди них нашлись старшие офицеры Голгенны Анжуйского или миссионеры, которые шли вслед имперским войскам. Так или иначе, они проникли в новорождённую Каликсиду и принесли с собой еретическое вероучение, коим заразили своих последователей, наряду с параноидальной секретностью и страхом обнаружения.

С тех пор Староцерковничество всеми силами и с почти бесконечным терпением старалось упрочить свои позиции. Их главные цели – защищать и поддерживать своих высокородных членов и создавать тайное духовенство, объединяющее всех их сторонников, а в отдалённом будущем – превратить Каликсиду в плацдарм для восстановления истинной веры. За прошедшие века староцерковники выдерживали ветры истории, нашествие чумы, войны, повороты фортуны и непредвиденные катастрофы, но продолжали накапливать власть и влияние, и сейчас их незримые позиции в Каликсиде сильны, как никогда.

Старые обычаи Церкви Императора-Спасителя и её священство живут в тени «официальной» Экклезиархии. Такие духовники окормляют небольшое количество высокородных семейств и скрываются среди простых верующих. Хотя Староцерковничество сильно и влиятельно, оно продолжает скрываться, а не устраивать открытые восстания. Возможно, его высокопоставленных членов удовлетворяет текущее положение и пугает перспектива открытого выступления. Кроме того, культ потерял связь с ветвями Староцерковничества за пределами сектора – и понтифики тщательно скрывают этот факт от своих последователей.

Наследие верных и чистых

Староцерковничество выжило во многом благодаря своему тайному духовенству и могуществу аристократов, приверженных их учению. Большая часть прихожан секты – наследственные староцерковники, передающие свою веру изустно и в строгой тайне. Многие из таких семей хорошо обеспечены и входят либо в местную элиту, либо – что реже – в могущественные кланы, способные влиять на весь сектор. Такие роды тайно отправляют обряды и формируют взаимовыгодную связь с духовенством – они снабжают его деньгами и позволяют пользоваться своими связями, взамен получая услуги их шпионских сетей. Такие семьи редко знают друг друга – в единое движение всех связывают лишь серые священники, что путешествуют между разными кланами староцерковников.

Серые священники

В архивах Инквизиции они значатся как «вандировы отступники» или «серые священники», но для своих прихожан они «истинные». Эти люди странствуют по Каликсиде подобно призракам, передают сообщения из семью в семью, согласовывают действия секты и отправляют обряды. Это ключевые члены Староцерковничества – именно они связывают всё движение и управляют им.

Серые священники могут выглядеть как купцы, торговцы, паломники или люди иных предполагающих постоянные путешествия профессий, что позволяет им не привлекая внимания странствовать по сектору. Неприметная внешность и ложь скрывают фанатиков, с молоком матери впитавших учение Церкви Императора-Спасителя и тщательно подготовленных действовать подобно призракам среди народных толп. Большинство «серых» – незаконнорождённые дети благородных староцерковников, но куда опаснее бывают обращённые из «официальной» Имперской веры. Возможно, в секторе действует несколько сотен «серых», точного количества и охвата которых не знают даже их повелители.

Часовни

Глубоко под поместьями могущественных староцерковников или в недрах торговых судов укрыты часовни Церкви Императора-Спасителя. Это священные места, где прихожане поклоняются Императору так, как в далёком прошлом делали это по всему Империуму. Здесь всё покрывает позолота, в которой отражается пламя свечей и сияние хрустальных ламп, и отовсюду глядят лики Императора, воплощённые в драгоценном металле. Часовни – это не просто место чистого и истинного культа, но и напоминание о том, какой была Церковь и какой, молитвами её прихожан, когда-нибудь станет вновь. На создание этих тайных святилищ и поддержание их секретности уходят огромные средства. Каждую часовню оберегают стражи-отшельники – далёкий отголосок братьев-храмовников. Этим набожным воинам привиты лучшие мускулы, им дано лучшее оружие и тренировки, и они готовы защищать свои часовни до последнего вздоха.

Старая ересь

Староцерковники получили своё название за сохранившиеся в некоторых частях Империума и Экклезиархии рудименты старой Церкви Императора-Спасителя. Некоторые обряды, одеяния и даже облик часовен Министорума могут относиться к дореформенной эре. В местах, некогда тесно связанных с ранней Экклезиархией, такие черты могут проявляться столь явно, что заставляют вспомнить о старой церкви Империума.

Со временем выражением «староцерковничество» в кругах Министорума стали называть стремление к светской власти и стяжательству. Со времён реформации прошли тысячелетия, и уже невозможно представить себе еретиков, принадлежащих к дореформенной церкви, а потому их тоже стали называть «староцерковниками». Разумеется, для самой секты не существует никакой «старой церкви» – есть лишь Церковь Императора-Спасителя, защитница истинной веры. Для них учение Министорума лживо и осквернено – это необратимо скомпрометировавшая себя религия, ведущая человечество к медленной гибели.

Отмщение и отвращение: Староцерковничество и Адепта Сороритас

Изо всех ветвей Экклезиархии более всего староцерковники ненавидят Адепта Сороритас. В последние десятилетия перед Реформацией, святые сёстры именовались «Невестами Императора» и служили личной армией и телохранительницами Гога Вандира. Сейчас Адепта Сороритас, состоящие из множества орденов разных призваний, составляют чистое сердце Экклезиархии уже более пяти тысячелетий. Более всех проставлены боевые сёстры, что служат Министоруму и Ордо Еретикус – они их карающая длань и воплощение императорского правосудия.

Сёстры всех орденов презирают староцерковников, а те пользуются любой возможностью отомстить Сороритас, порой идя на нехарактерное для себя безрассудство в попытке причинить им вред и заставить страдать. Два года назад была отравлена советница Хакса из ордена Фамулус, а «случайное» включение аркофлагеллантов унесло жизни госпитальерок из больницы на Тренче – это лишь самые недавние проявление вендетты староцерковников.

Тайные понтифики

Понтифики – это главы культа. Они – наследники той древней власти, коей обладали люди, что первыми нарекли Императора богом. Хотя аристократические семьи составляют основу Староцерковничества, а серые священники плетут паутину, что связывает его, направляющей дланью остаются понтифики. В Каликсиде их можно перечесть по пальцам – каждый отвечает за свой субсектор и подчинён лишь верховному прелату Истины.

Каждый понтифик ведёт двойную жизнь – как правило, он занимает относительно важный пост в каком-то имперском ведомстве, что приносит ему влияние или доступ к полезным сведениям. Некоторые могут входить в Администратум или планетарное правительство, а другие – служить в самой Экклезиархии и стараться погубить её изнутри.

> «Лишь благодаря узости нашего восприятия, красоте нашего невежества и чистоте веры мы сможем выжить»
>
> - «Проповеди» Гога Вандира, том CXVI

Текущие планы и заговоры

Каликсидские староцерковники ставят перед собой и преследуют сразу несколько целей во имя своего учения: подрыв распространения Имперской веры, устранение предполагаемо опасных для культа людей или приобретение оружия и снаряжение в обход законов. Впрочем, более насущным заботами остаются поддержание веры и щита секретности.

Дело Староцерковничества осложняет один парадокс – они ненавидят и презирают Империум в его нынешнем состоянии, но не могут позволить ему пасть в руки иных врагов, ибо это всё равно, что предать Императора. Староцерковники тверды в ненависти к колдунам, чужакам и осквернённым не хуже самых убеждённых пуритан, и действуют соответственно.

Покамест Святые Ордосы не знают об усилении культа в Каликсиде. Это секретность стоила жизни нескольким аколитам и множеству агентов Церкви Императора-Спасителя. Неведение Конклава частично объясняется тем, что по меркам Империума сектор ещё молод, а эти сектанты обычно гнездятся там, где были сильны позиции Церкви Императора-Спасителя, погибшей задолго до основания Каликсиды. Это позволяет еретикам скрываться, и хотя Инквизиция не могла не заметить некоторые инциденты, пока что она не подозревает, что за этими происшествиями стоит одна группа, не говоря уж о том, что это группой может оказаться Староцерковничество.

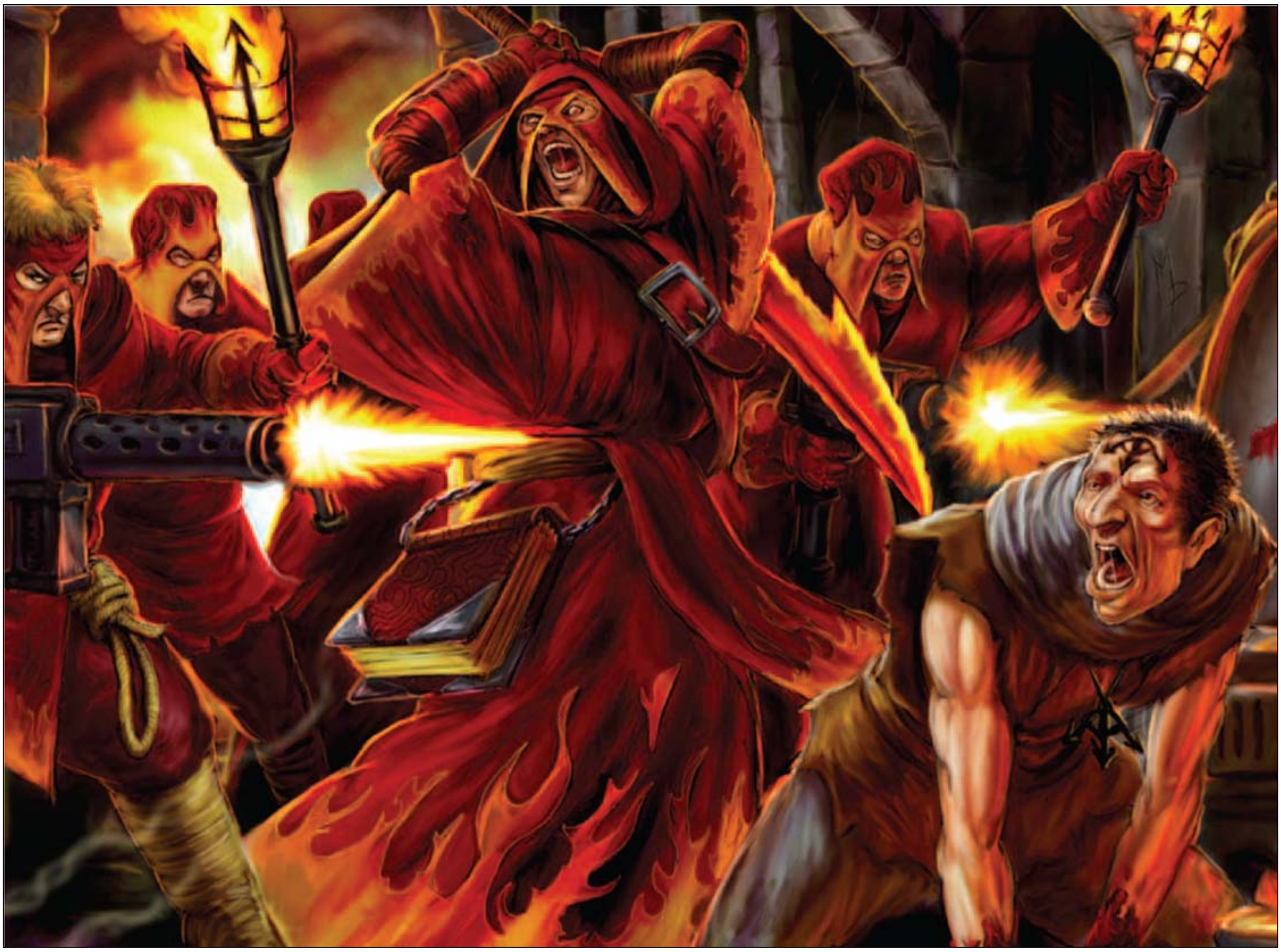
Ячейки убийц

Староцерковники издавна привыкли давать выход своей ненависти к Экклезиархии, устраивая кровопролитие. Впрочем, в последней половине века верховный прелат Истины Приам – лидер каликсидских староцерковников – вывел насилие, что творит его паства, и убийства членов Министорума на новый уровень. Его эдиктом из прихожан разных профессий и облика были сформированы ячейки убийц. Такие палачи, способные оставаться незаметными в Империуме, могут выдавать себя за приказчиков, паломников или других невинных странников. Обычно убийцы работают вместе годами, сами выбирая и казня врагов. Многие убивают просто, если представиться случай – например, расправляются с одиноким проповедником или миссионером. Другие более избирательны и стараются бить по ключевым членам Министорума в секторе. Отравление советницы-сороритас, что служила лорду Хаксу, было именно такой расправой, которую тщательно спланировала одна из ячеек.

Убийцы-староцерковники вольны путешествовать по Каликсиде, казнить членов Экклезиархии или строить им козни сколько угодно, но должны сохранять завесу тайны. Впрочем, так они лишь оттачивают свои умения для настоящей работы. Истинный долг открывается убийцам лишь, когда серый священник по приказу одного из понтификов называет им одно или несколько имён.

Проникновение в культ Красного искупления

Не так давно староцерковники обратили свой взгляд на культ Красного искупления. Искупители – крайне воинственная секта Имперской веры, что считает человечество чудовищно греховным, а единственным средством избавления от греха признаёт кровь и огонь. Искупители – настоящие бешеные псы, стаи которых встречаются по всей Каликсиде – в подульях бывают небольшие своры, а на Иокантосе действует целая армия Сета Голоса. Искупители видят еретиков повсюду, но часто не замечают их в своих рядах. Староцерковники начали проникновение в этот культ несколько лет назад, начав со снабжения искупителей деньгами и расставив своих людей на ключевые в низовом масштабе посты. Пока что они не имеют в Красном искуплении достаточного влияния, но если им не помешать, рано или поздно в руках староцерковников окажется фанатичная армия пушечного мяса для будущей войны.



Использование Староцерковничества

Староцерковничество – это настоящая ересь, конкурирующий культ, что оспаривает господство Министорума в сердцах и умах людей. Это тайная, терпеливая секта, в своих замыслах часто использующая слепых пешек. Из староцерковников можно сделать тайного противника, стоящего за будто бы несвязанными врагами и событиями. В тактическом плане это предоставляет возможность столкнуть аколитов с силами и методами самого Империума – проповедниками, гвардейцами, фанатиками, силовиками и даже самой Инквизицией, тайно направляемыми еретиками. Также ведущий можно играть на неоднозначности староцерковников – еретики они или борцы за восстановление истинной веры в Империуме? Персонажи определённых религиозных убеждений могут всерьёз задаться вопросом – уж не правы ли староцерковники?

Интриги при Светозарном дворе

Главное достижение староцерковников в Каликсиде – это проникновение в правительство сектора. Им удалось подстроить опалу нескольких чиновников и заменить их своими марионетками, благодаря чему стало возможным влиять на баланс сил в Каликсиде. Чтобы развернуть политическую обстановку в свою пользу, они играют на слабостях лорда Хакса – в первую очередь, на его врождённой подозрительности и нетерпимости к влиянию извне. Им удалось достичь этого, внедрив своих верных людей во внутренний круг советников Хакса – для этого потребовались столетия интриг и подкупов.

Первый из этих тайных еретиков – лорд Веренс, мастерски координирующий осторожные и незаметные манипуляции Хаксом и его двором. Остальные действуют вслепую, полагая, что их продажность питает вражду аристократов или обычную жадность, не осознавая истинных целей своих «нанимателей». Секта хочет сделать из Хакса ещё большего деспота, распалить в нём подозрительность и обрушить его гнев на противостоящие им благородные семейства, конкурентов и непреклонных членов Адептус, чтобы надолго укрепить свою власть и, быть может, спровоцировать тщательно управляемую гражданскую войну.

Падшее семейство: дом Веренс

Веренс – один из выдающихся благородных домов Синтиллы, обладающий обширными владениями в улье Тарсус и Свинцовом городе. Лорд Веренс вхож во внутренний круг при дворе лорда Хакса, а его познания, связанные с отношениями с другими ульями планеты, принесли ему благосклонность правителя Каликсиды. Веренс выглядит как прошедший омолаживающие операции аляповато одетый повеса-эпикуреец – таким он хорошо знаком высшему свету Синтиллы. Но правда сильно расходится с этой маской.

Дом Веренс – один из самых старых аристократических родов сектора; он способен проследить свою родословную до адъютанта самого Голгенны Анжуйского, служившего у него в начале крестового похода. Веренсы всегда были верны чистому и истинному учению Церкви Императора-Спасителя, а глава их рода – не прожигающий жизнь распутник, а искусный и опасный интриган, что использует своё положение на благо своей вере и защищает тех, кто разделяет учение его семьи.

Инструктаж Инквизиции

Староцерковничество – это известное еретическое движение, которое было приказано извести ещё тысячелетия назад. За прошедшие века его сторонники проникали в самые разные имперские ведомства и явно способны координировать свои планы и действовать организованно. Присутствие староцерковников в Каликсиде вызывает у Ордосов сомнения. В прошлом здесь было обнаружено и истреблено несколько ячеек еретиков-реакционеров, но ни одна не была связана с более крупной организацией.

Служители Старой веры

«Прихожане» Староцерковничества могут играть в Империуме самые разные роли, а потому культ способен находить союзников, где угодно. В секте есть некоторое количество священников и мирян, занимающих достаточно высокие посты в Администратуме, Экклезиархии или среди имперской знати. У них обширные связи с торговцами, контрабандистами и криминальным миром – нередко через посредников и фальшивые личности.

Низовых членов секты можно отразить профилями *культиста-фанатика* и *инициата культа* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**. *Беспутный аристократ* и *торговый магнат* оттуда же подойдут для более могущественных и богатых староцерковников.

Ячейка убийц из Староцерковничества

Ячейки убийц-староцерковников – это небольшие группы обычных с виду людей, каждый из которых – отлично подготовленный тайный агент и фанатичный приверженец культа. Они действуют как полусамостоятельные палачи для врагов Староцерковничества (мнимых и настоящих) и участвуют в заговорах культа.

Чтобы отобразить такую ячейку, выберите несколько персонажей из раздела **«Действующие лица» главы XII «Ксеносы, еретики и антагонисты»** из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** и примените к ним описанный ниже набор улучшений. Обычно ячейка состоит из четырёх-шести человек самых обычных родов занятий. Это могут быть *гражданин*, *законник*, *артист*, *торговый магнат*, *проповедник Министорума* или *писец*.

Характеристики: увеличьте Дальний бой и Силу воли на +10.

Умения: *«Безопасность (Лов)+10», «Взрывотехника (Инт)», «Маскировка (Тов)+10», «Обман (Тов)+10», «Сбор информации (Тов)», «Скрытность (Тов)+10», «Слежка (Лов)+10», «Тайный язык (Староцерковничество) (Инт)+10», «Шифры (Староцерковничество) (Инт)+10».*

Таланты: *«Ненависть (Священники Имперской веры)», «Непоколебимая вера», «Непримечательный», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Пистолеты (Любые два)».*

> «Как бы не была стойка, защищена или благочестива каждая часть нашего Империума, от ужаса и беззакония её отделяет лишь тончайшая тень. И когда один мир гибнет, другой может сорваться за ним в бездну, подобно тому, как тонущий может вцепиться в своего спасителя в утащить его на дно»
>
> - приписывается Себастьяну Тору

Серый священник

Серые священники – это узы, что связывают Староцерковничество и его предприятия. Каждого отбирают в юности из числа детей праведников, учат истинной вере и всему, что необходимо для того, чтобы поддерживать эту веру. Каждый серый священник – это управляемый, умелый фанатик, готовый на всё ради того, что считает истинным учением, способный незаметно странствовать по Империуму как призрак и заниматься делами секты – казня отступников или распространяя веру.

Серый священник								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	30	30	30	30	39	35	40	40
Количество ран: 11				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)+10», «Допрос (СВ)», «Запретное знание (Ересь, Староцерковничество) (Инт), «Запугивание (Сил)+10», «Командование (Тов)», «Маскировка (Тов)+10», «Обаяние (Тов)», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Имперское кредо, Империум, Преступность, Экклезиархия) (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Тайный язык (Староцерковничество, Язык жестов братьев-храмовников) (Инт)+20», «Учёное знание (Имперское кредо) (Инт)+10», «Шифры (Староцерковничество) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Аура власти», «Литания ненависти», «Мастер-оратор», «Ненависть (Адепта Сороритас, Священники Имперской веры)», «Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Паранойя», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Равный (Староцерковничество)», «Скрытая полость», «Сопротивляемость (Допрос)», «Чуткий сон».*

Оружие: компактный лазпистолет (15 м, 1/-/-, 1к10+1 Э, Маг 15, ПД, Надёжное).

Снаряжение: одежда и предметы, связанные с тем, за кого выдаёт себя священник, церемониальная сутана, богослужебная книга Церкви Императора-Спасителя, множество мелких религиозных предметов.

Уровень угрозы: Еретикус Майорис.

Стража часовен

Стража часовен оберегает скрытые храмы культа и служит тайными телохранителями для понтификов. Эти фанатичные воины, облачённые в позолоченные латы и усиленные синтемускулами – неверный отголосок ныне распущенных братьев-храмовников, что сражались за Церковь при Вандире. Большинство стражей в прошлом служили аристократам-староцерковникам. Каждый страж присягает защищать священное место или оберегать понтифика, пока не погибнет или не ослабнет настолько, что не сможет сражаться. Иногда стражей тайно отправляют присмотреть за членом культа на важном задании или последить за союзником, что может оказаться предателем.

Стражник часовни								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	35	55	45	36	30	35	40	18
Количество ран: 15				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				**Броня:** позолоченные латы с закрытым шлемом (всё по 7)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Допрос (СВ)», «Запретное знание (Староцерковничество) (Инт)», «Запугивание (Сил)», «Лазанье (Сил)», «Обыденное знание (Война, Империум) (Инт)», «Поиск (Вос)», «Тайный язык (Язык жестов братьев-храмовников) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Мастер клинков», «Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Шоковое)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Стаб)», «Стальные нервы», «Химическое оскопление».*

Особенности: *«Немой»* †

† **Немой:** стража часовен приносит обет молчания, подкреплённый добровольным удалением голосовых связок. Они прекрасно слышат и могут общаться на приспособленной под себя форме боевого языка жестов (в том числе, постукиваниями по микробусинам), происходящего из древних времён зари Империума.

Броня: позолоченные латы с закрытым шлемом (панцирь штурмовика *высшего качества* (всё по 7)).

Оружие: большое монооружие (2к10+5 Р, ББ 2, Громоздкое) или силовой клинок (1к10+8 Э, ББ 6, Силовое поле) или шоковая палица (1к10+5 У, Шоковое); болт-пистолет (30 м, 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД). Бонус Силы учтён.

Снаряжение: микробусина, респиратор, фотовизор, три магазина для болт-пистолета.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

Аркофлагелланты

Аркофлагелланты – это наказанные еретики, которых оснастили грозным оружием, системами впрыска наркотиков и синтемускулами, тем самым превратив в страшных киборгов-берсеркеров, которых можно бросить против всех, падших в глазах Императора. К аркофлаггелляции приговаривают лишь самых закоренелых грешников и еретиков. Осуждённые телесно и духовно преображаются, становясь машинами разрушения, которых сдерживает лишь шлем-усмиритель. Вживлённые подавители агрессии и поток песнопений можно отключить одним словом и ввести чудовищу боевые наркотики, мышечные стимуляторы и подавители боли, что мгновенно превратят аркофлагелланта в сверхчеловеческую и сверхбыструю машину из перенапряжённых мышц и смертоносного оружия.

Аркофлагеллантов создаёт и контролирует Экклезиархия, но благодаря лазутчикам Староцерковничества, культ получил несколько образцов такого живого оружия. Староцерковники даже обратили в аркофлагеллантов нескольких схваченных священников, отплатив Экклезиархии за её «правосудие» той же монетой.

У аркофлагелланта два профиля – неактивный и активный. Текущее количество ран аркофлагелланта переносится между профилями, отчего серьёзно раненый активный флагеллант может упасть замертво при деактивации.

Аркофлагеллант (Неактивный)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
-	-	30	40	30	10	20	40	-
Количество ран: 12				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 4				**Броня:** машинная (голова, руки ноги 2, торс 3)				

Умения: нет.

Таланты: *«Бесстрашие».*

Особенности: *«Кодовое слово»* †, *«Машина (2)», «Ночное зрение».*

† Кодовое слово: аркофлагелланты носят шлемы-усмирители, что поддерживают их в состоянии покорной дремоты. Пробудить флагелланта можно словом или фразой. Услышав его, он немедленно перейдёт в активное состояние, а его профиль изменится на тот, что представлен ниже. Угомонить активированного аркофлагелланта можно другим кодовым словом. Такие слова могут произноситься вслух, передаваться по воксу или благодаря психосиле *«Телепатия»*.

Броня: машинная броня (голова 2, руки 2, торс 3, ноги 2).

Снаряжение: встроенная микробусина (только для приёма и передачи приказов).

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

Аркофлагеллант (Актгвный)								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
40	-	$^{8}/_{40}$	40	$^{6}/_{30}$	10	20	40	-
Количество ран: 25				**Скорость:** 6/12/18/36				
Общий ББ: 4				**Броня:** машинная (голова, руки ноги 2, торс 3)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Железная челюсть», «Мастер рукопашной», «Молниеносная атака», «Молниеносные рефлексы», «Обострённые чувства (Зрение)», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное, Шоковое)», «Стремительная атака», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Запрограммирован убивать»* †, *«Кодовое слово», «Машина (2)», «Неостановимый»* ††, *«Ночное зрение», «Сверхъестественная Ловкость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественная скорость», «Страх (1)», «Физическая перегрузка»* †††.

† Запрограммирован убивать: в бою аркофлагеллант всегда должен совершать *«Натиск»* (не забудьте про талант *«Яростный натиск»*), и всегда, когда это возможно, должен совершать множественные атаки (используя талант *«Молниеносная атака»*).

†† Неостановимый: активированный аркофлагеллант невосприимчив к воздействию критических попаданий (исключая те, что подразумевают потерю конечности или смерть), *усталости* и *оглушению*. Чтобы убить аркофлагелланта, нужно либо полностью расчленить его, либо свести количество ран к -10.

††† Физическая перегрузка: каждый боевой раунд, после того как аркофлагеллант совершит свои действия, бросьте 1к10. Если выпадет «9», аркофлагеллант получит 2к10 единиц урона, от которого не спасают броня и бонус Выносливости.

Броня: машинная броня (голова 2, руки 2, торс 3, ноги 2).

Оружие: вживлённые силовые топоры (1к10+12 Р, ББ 2, Разрывное) или вживлённые силовые клинки (1к10+11 Э, ББ 6, Силовое поле) или вживлённые электрохлысты (1к10+10 У, ББ 0, Гибкое, Шоковое). Бонус Силы (в том числе *сверхъестественной*) учтён.

Снаряжение: встроенная микробусина (только для приёма и передачи приказов).

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

> *Я стоял под башнями и смотрел на нечестивое сияние Звезды-Тирана. Я мельком видел то, что следовало за ней по пятам - исполинские чудовища, подобные левиафанам Варпа.*
>
> *С тех пор я везде вижу это ужасное, тёмное сияние. Оно повсюду. Единственное, что я могу сделать - это вырвать свои глаза. Только так я смогу видеть по-настоящему.*

Машина наказаний

Такие конструкции похожи на боевых сервиторов, но ими управляет разум грешника, приговорённого к службе церкви. На несчастного надет шлем, наполняющий разум бесконечными образами войны, насилия, религиозного экстаза и боевых проповедей. Жажда прощения, которой терзается еретик, при встрече с врагами Императора наполняет машину неистовым гневом.

Машина наказаний								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
40	40	${}^{10}/_{55}$	${}^{10}/_{50}$	35	20	20	40	-
Количество ран: 30				**Скорость:** 8/16/24/48				
Общий БВ: 10				**Броня:** машинная (всё по 7)				

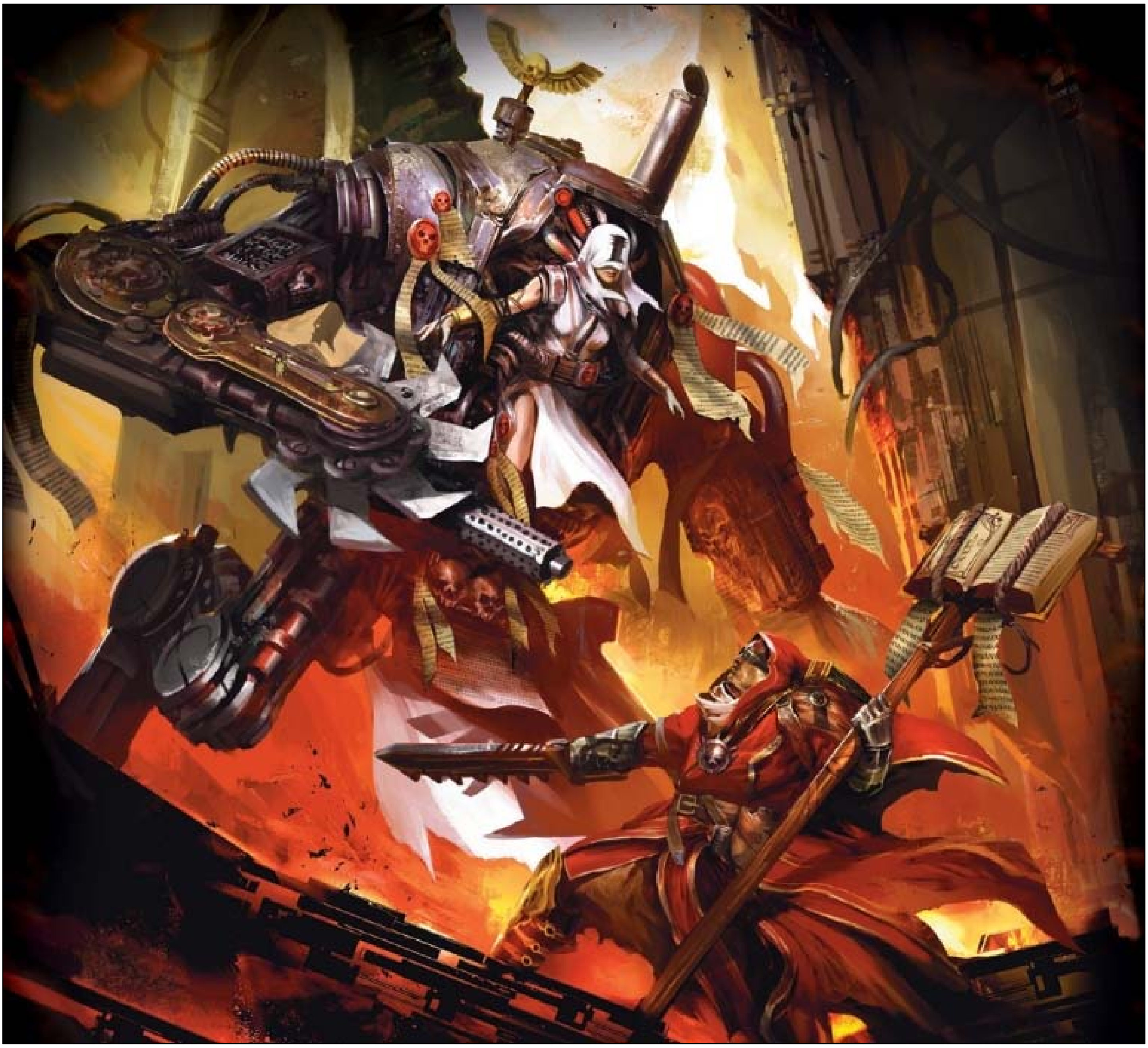
Умения: *«Бдительность (Вос)+10»*.

Таланты: *«Амбидекстрия», «Бесстрашие», «Две руки (Ближний бой)», «Две руки (Дальний бой)», «Железная челюсть», «Зачищай и очищай», «Крепкий орешек», «Крепкий», «Оружие ближнего боя (Цепное)», «Основное оружие (Огненное)», «Тяжёлое оружие (Огненное)», «Яростный натиск»*.

Особенность: *«Автостабилизация», «Бронированный», «Машина (5)», «Ночное зрение», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественная скорость», «Страх (1)»*.

Оружие: без оружия (1к5+7, Примитивное) а также цепной топор (1к10+14 Р, ББ 3, Разрывное), тяжёлый огнемёт (30 м., 1/-/-, 2к10+4 Э, ББ 4, Маг 10, ПД, Огненное) в каждой руке

Снаряжение: встроенная микробусина (для приёма и передачи приказы), топливные баки (вмещают по три «магазина» для каждого тяжёлого огнемёта), прицельная система (считается лазерным прицелом).



Логики

«Когда-то мы были богами, но кто мы теперь? Добровольно невежественные дикари и обманувшие сами себя глупцы, подобные беспомощным детям, разбросанным и потерянным в хладной тьме. Но я говорю вам – мы были богами, и мы станем ими вновь»

- «В защиту будущего: логический дискурс», автор неизвестен, книга под запретом с М36.

Логики – это объединение еретических групп и технокультов, что издавна терзали Каликсиду и соседний Иксаниад, но чьи корни уходят куда глубже в Империум и прошлое человечества. У них нет основателя или общего тёмного учения – своё вдохновение логики черпают в запретном труде «В защиту будущего: логический дискурс», который Министорум и культ Механикус признали кощунственным несколько тысячелетий назад.

По своей сути логики – это так называемый «прогрессистский» культ. Они выступают за усиление человечества через технологическое развитие, веря, что должны свергнуть тиранию Министорума, избавиться от верховных лордов Терры и покончить с монополией Адептус Механикус на научное и техническое знание. Цель логиков – вернуть мифическую мощь Тёмной эры технологий, сделать человечество всемогущей и единственной выжившей разумной расой в галактике.

Логики находят соратников, благодаря тайной сети из алчных купцов и властолюбивых аристократов – так в культ стекаются еретехи и непокорные техножрецы. Это хорошо устроенное и снаряжённое общество. Логики расчётливы и скрытны, они терпеливо воплощают свои замыслы, хладнокровно накапливают могущество и без остановки охотятся за самым лучшим оружием и инструментами.

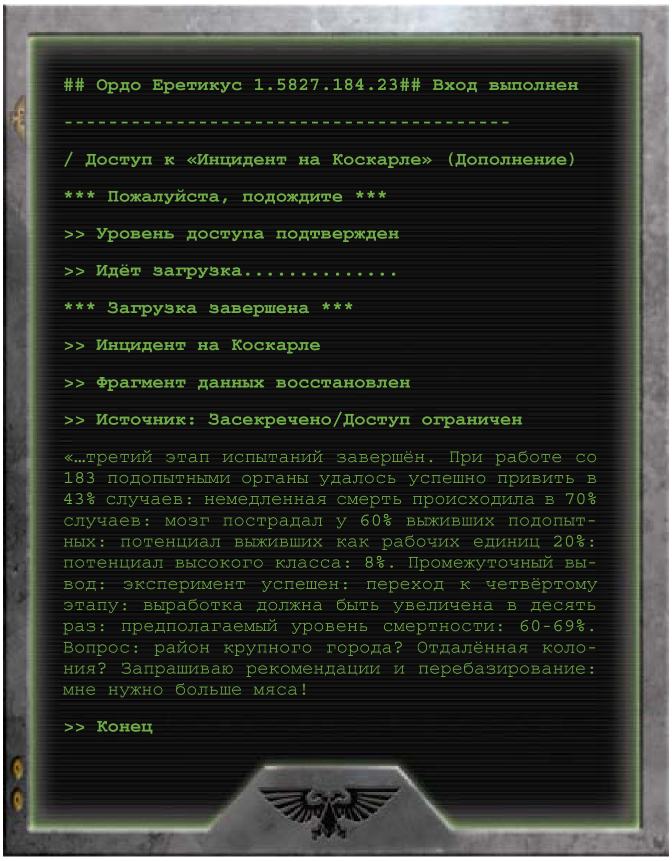
Каликсиду веками точила ржа логиков, и хотя могущество этого технокульта и его ветвей с годами поблёкло, никому так и не удалось выкорчевать ни саму организацию, ни её коварное учение. В прошлом логики, гонясь за прогрессом, убивали множество людей, а благодаря той тайной роли, что они сыграли в Восстании мератесских кланов, культ составил серьёзную опасность всему сектору.

В те тёмные времена почти шесть веков назад логики были почти истреблены, но смогли уцелеть и стать ещё более скрытными и коварными. Теперь они представляют из себя ещё большую угрозу, чем когда-то. Поговаривают даже, что у культа есть покровители среди каликсидской элиты и даже среди Святых Ордосов.

Догматы, цели и еретические убеждения

Запрещённый труд, вокруг которого возник культ, именуется «В защиту будущего: логический дискурс». Впервые эта книга появилась более четырёх тысячелетий назад в сегментуме Соляр, в самом сердце Империума. Есть мнение, что сам текст был перенесён из ещё более древнего и запретного труда, погребённого в хранилищах самой Святой Терры, хотя автор или составитель «Дискурса» остаётся неизвестным.

Книга предлагает опасную философию прогресса, утверждающую, что научное и технологическое развитие необходимо, ведёт к «благу» человечества, независимо от своего происхождения, и сможет вернуть утраченный «Золотой век». Якобы в эту новую эпоху человечество будет править звёздами, подобно колоссу, вернёт, удержит и расширит все свои древние владения, а любая угроза, будь то ксеносы или Варп, получит достойный ответ, а потом будет уничтожена.



```
## Ордо Еретикус 1.5827.184.23## Вход выполнен

----------------------------------------

/ Доступ к «Инцидент на Коскарле» (Дополнение)

*** Пожалуйста, подождите ***

>> Уровень доступа подтвержден

>> Идёт загрузка..............

*** Загрузка завершена ***

>> Инцидент на Коскарле

>> Фрагмент данных восстановлен

>> Источник: Засекречено/Доступ ограничен

«…третий этап испытаний завершён. При работе со
183 подопытными органы удалось успешно привить в
43% случаев: немедленная смерть происходила в 70%
случаев: мозг пострадал у 60% выживших подопыт-
ных: потенциал выживших как рабочих единиц 20%:
потенциал высокого класса: 8%. Промежуточный вы-
вод: эксперимент успешен: переход к четвёртому
этапу: выработка должна быть увеличена в десять
раз: предполагаемый уровень смертности: 60-69%.
Вопрос: район крупного города? Отдалённая коло-
ния? Запрашиваю рекомендации и перебазирование:
мне нужно больше мяса!

>> Конец
```

«Дискурс» утверждает, что для достижения этой цели нужно уничтожить культ Механикус, избавиться от «удушающей хватки» имперских властей и прекратить то, что книга называет «тиранией лжи» Экклезиархии, говоря о вере и Императоре. «Логичный курс» на восстановление порядка и власти человечества среди звёзд предлагается предать в руки абсолютистской олигархии «передовых мыслителей, наделённых виденьем и превосходством» – то есть, самих логиков.

Учение и доводы, что содержит книга, разъясняют необходимость самых безжалостных методов достижения «славной новой эры человечества» и выступают за создание тайной империи внутри самого священного Империума, что будет пытаться свергнуть его режим и любой ценой стремиться к завоеваниям и победам благодаря искусству науки и технологии. «Дискурс» подкрепляет эту опасную программу множеством веских и изысканных аргументов в пользу любой жестокости, если та идёт на пользу великой цели, и отвергает ценность человеческой жизни и свободы. В общем, для достижения живого, осязаемого рая – будущего, где вся вселенная будет лежать у человечества на ладони – не может быть слишком высокой цены. Как говорит книга, «это вопрос простой логики».

Структура и деятельность культа

Как и многие широко раскинувшиеся и успешные культы, логики связаны не жёсткой иерархией, а идеологией и общими целями, что объединяют множество отдельных ячеек. В Святых Ордосах есть мнение, что истинными членами культа можно считать только олигархов, что управляют его независимыми ячейками и снабжают их средствами; впрочем, для таких состоятельных и могущественных людей вербовка новых сторонников редко бывает проблемой. Эти управители ячеек или «техноархи», как они сами называют себя, часто бывают влиятельными купцами, торговыми представителями, главами гильдий, а иногда – и отступниками-техножрецами, что позволили жажде власти и богатства ослепить себя. Благодаря высокому положению, логики-техноархи действуют очень организованно и осторожно, зачастую вдали от полевых агентов. Им по нраву небольшие отряды хорошо подготовленных бойцов, специалистов и наёмников, что будут защищать их интересы.

Деятельность культа сосредоточена на обретении могущества, под которым могут подразумеваться политический вес, мощь запретной науки и техники и, конечно, богатство. Именно для этого – особенно последнего – логики питают и финансируют еретехов и техножрецов-отступников, что создают более совершенное оружие и инструменты, благодаря которым можно побеждать в боях, добывать деньги и обретать могущество, чтобы свалить Империум изнутри. Логики дают таким преступникам людей, ресурсы и поддержку, закрывая глаза на чудовищность их природы и позволяя тем работать над своими проектами, безумными теориями и тёмными замыслами – до тех пор, пока плоды их трудов обогащают логиков.

Часть убеждений культа – это могущество через технологическое превосходство, отчего логики изучают и пытаются воспроизводить трофейный ксенотех и стремятся добыть археотех – уцелевшие плоды древней науки человечества. При этом, логики не испытывают никакой любви к ксеносам и придерживаются явно мproducing монодоминантских взглядов – просто они готовы отнимать у чужаков то, что считают ценным, и использовать для достижения своих целей.

Культ стремится поддерживать широкую сеть осведомителей, чтобы быть готовым к удару извне и вовремя узнавать обо всём интересующем. Не меньшего внимания заслуживают возможные связи логиков с планетарным правительством, организованной преступностью, археопиратами и наиболее подозрительными вольными торговцами, поскольку союзники такого рода служат еретикам прекрасным средством достижения своих целей – эффективным и одноразовым, которое можно отбросить, когда нужда в нём пропадёт.

Железные техноархи

За прошлые десятилетия среди каликсидских логиков выделилась и набрала силу группа, известная как «Железные техноархи». Если слухи, что ходят среди криминальных баронов, и свидетельства допрошенных культистов верны, эти техноархи составляют нечто вроде правящего совета для каликсидской и иксаниадской ветвей культа. Размеры совета меняются от источника к источнику, что называют числа от трёх членов до нескольких сотен. Этот совет сообща определяет политику секты и координирует долгосрочные планы отдельных ячеек. Он же управляет огромными капиталами логиков, воплощая собственные планы, экспедиции и проекты, а также карает провалившихся подчинённых, а провалов в культе не терпят.

Хотя в последние годы было поймано и уничтожено несколько высокопоставленных логиков, предположительно связанных с этим советом, решающего доказательства того, что эта неуловимая группа вообще существуют, как не было, так и нет. Отсутствие улик заставляет Адептус Арбитрес и Святые Ордосы сомневаться в том, что техноархи вообще существуют, а не являются просто выдумкой или намеренной фальсификацией вождей культа, рисующих себя частью огромного и всемогущего заговора, чтобы вдохновить подчинённых и добиться большего повиновения. Если Железные техноархи существуют, то их совет должен состоять из высокопоставленных членов величайших благородных семейств или торговых концернов обоих секторов. В их рядах могут оказаться важные члены Адептус или даже Святых Ордосов, необходимые культу, чтобы сохранять силу и богатство, оставаясь в тени – и такая вероятность очень беспокоит некоторые группировки Инквизиции.

Еретехи, прогрессисты и отступники

Возможно, настоящая сила культа кроется во входящих в его ряды разнообразных еретехах, схоластах и даже техножрецах-отступниках. Это относительно небольшая, но могущественная группа ответственна за большинство операций культа, а каждый её член по-своему вкладывается в усиление логиков. Такие люди очень разнообразны и часто работают изолированно – либо по одиночке, либо небольшими кабалами, что заняты каждый своим проектом и почти ничего не знает о других логиках и их работе, а

Знания о логиках

Логики – давно известная опасность и один из самых одиозных культов в истории Каликсиды. Ниже указаны примеры того, что может знать о логиках аколит, обладающий умением *«Запретное знание (Ереси или Культы)»*. Сложность теста – **простая (+10)**.

Таблица 2-4 «Древняя угроза»

Ступени успеха	Известные подробности
Простой успех	Логики – это еретехническая секта, чьи истоки лежат в глубоком прошлом и далеко от Каликсиды. Говорят, они участвовали в Меритехских беспорядках, но с тех пор сильно ослабли.
Одна	У этого культа нет единого основателя – он построен вокруг еретического трактата. Эта книга богохульна во многом – в том числе, в оправдании болезни ума, что называют «прогрессизм».
Две	Секта многочисленна, хорошо организованна и опасна. Она накапливает технологическую мощь, добывает запретное знание и стремится свергнуть власть Империума и Адептус Механикус. Говорят, что Техножречество ненавидит логиков даже больше, чем Святые Ордосы.
Три	Конечная цель культа – возвращение Тёмной эры технологий, для достижения чего они не остановятся ни перед чем. Культ существует в тайне и принимает к себе еретехов, а также (если слухи верны) отступников из рядов Механикус.
Четыре или более	Судя по докладам за последние годы, каликсидские логики стали набирать силу – об этом свидетельствуют мор на Мире Фенка, множество странных смертей и чудовищное применение запретных технологий в пределе Иосии. Некоторые источники говорят, что главы логиков именуют себя «техноархами» и усматривают связь секты с культом техноубийц «Пепельная слеза». Если рассказы о возрождении верны, то логики представляют для сектора угрозу не меньшую, чем любое общество колдунов-дилетантов или секта ксенофилов.

отвечает лишь перед техноархом, от которого получает средства. Среди таких людей встречаются как многообещающие еретехи из организованных преступных группировок или торговых гильдий, что могут специализироваться на техномародёрстве, производстве препаратов или создании оружия, так и лишённые права на работу медики и нахватавшиеся запретных знаний схоласты, скрывающиеся от власть имущих.

Особую ценность представляют изгнанные из культа Механикус техножрецы, ибо немногие в силах помериться с ними учёностью и мастерством. Такие люди уже переступили через запреты или эдикты Марса, а потому нередко идут к логикам за защитой, спасаясь от былых коллег. Как правило, верность таких новобранцев сомнительна, но культ готов идти на этот риск. Хотя среди новичков встречаются и истинно уверовавшие в «Логический дискурс» фанатики, для большей части техножрецов это просто вопрос удобства – их служба и знания в обмен на защиту, скрытность и возможность без ограничений предаваться своим навязчивым идеям.

Тёмная эра технологий

О временах до основания Империума, когда человечество впервые обживало иные миры, известно очень мало – сейчас это время называют Тёмной эрой технологий.

Даже в высших эшелонах Адептус Терра и в крепостях-монастырях космодесанта о той эпохе сохранились лишь отрывочные факты, погребённые под покровом суеверий и древних страхов. Наследие тех забытых времён – ужасные науки и тёмные материи, столь страшные, что их не дозволено использовать даже их хранителям. Марсианское Техножречество хорошо знает, что у грехов прошлого есть свои голоса, чья сила немногим уступает могуществу Хаоса.

В те давние дни человечество было в зените научного и технологического развития. Человек шагал по галактике как завоеватель и исследователь, покоряя невиданные владения и, подобно богу, разрушая несметные ксеноимперии древности и превращая бесчисленные миры в свои обиталища. Это длилось недолго – едва ли не в одну ночь всегалактическая империя рухнула в беззаконие, варварство и ужас. Бури окутали колыбель человечества, и его царство было расколото.

С тех пор прошли долгие тысячелетия эры Раздора, в которые владения людей пребывали во тьме и ужасе, становились жертвами чужих и добычей демонов – до тех пор, пока не пришёл Император-Спаситель.

Запретное искусство тёмной технологии

Основополагающий принцип логиков, изложенный в их труде – накопление могущества благодаря несдерживаемому технологическому прогрессу. Неизмеримое высокомерие и греховность «Логического дискурса», равно очевидны и опасны всем верным сторонникам Имперской веры и Кредо Омниссия – если следовать догмам этого трактата, человечество может вернуться в кошмар эры Раздора.

Ниже описано несколько примеров путей тёмных технологий и легенд, что окутывают их.

Разрушительные энергии: изобретение оружия или кража его засекреченных чертежей – первая и главная цель многих еретехов, Это могут быть атомные бомбы, чудовищный вирус «Пожиратель жизни», что применяется для экстерминации планет, тайны создания индукционных катушек, что используются в плазмомётах или даже ужасная мощь ксенотеха.

Голамы и другие запретные искусства плоти: голам – это конструкт из плоти и синтетических тканей, созданный геноскульптором. Хотя в Адептус Механикус это довольно распространённая технология, у неё есть множество подвидов, объявленных запретными и еретическими – в первую очередь, это создание так называемых «голамов-убийц», то есть чудовищ, умеющих только убивать, и гомункулитов – биоформ, не имеющих природного происхождения, но созданных из похищенных человеческих органов, алхимических сывороток и искусственно выращенной ткани. Реже встречаются химерики – смешение многих источников ДНК, с непредсказуемым результатом порождающее уродливых монстров. Не менее запретно искусство вызывать телесные мутации и сотворение невыразимых «паразитов-поработителей» – искусственных органов, что подчиняют волю и органические функции несчастной жертвы. Согласно священным легендам, сам Император запретил такие искусства ещё во время Великого крестового похода, памятуя о том, с какими ужасами он и его воины-сверхлюди столкнулись во время эры Раздора.

Трансгенное кощунство: это поприще воплощает техноереси сочетания генетического материала ксеносов или хирургических трансплантатов с живым человеком. Это абсолютно запрещённая практика – Адептус Механикус считают её осквернением богоданного облика Человека, а Имперская вера – настоящим кощунством.

Использование логиков

Логики – это еретики, но не искажающие истинное учение и не поклоняющиеся Варпу, но выступающие за стремление к прогрессу и рационализм. Фактически, их «ересь» заключается с беспристрастном отношении к технологии, что в **Dark Heresy** с готовностью признаю́т смертным грехом гордыни. Логики совершают те же преступления, что когда-то едва не погубили человечество, погасили его славу и погрузили в доимперскую тьму.

Культ логиков можно использовать как постоянных злодеев, уместных в шпионских историях, сюжетах о техноереси и запретной науке, да и просто в одноразовых приключениях о людях, что погрузились в тайны технологии и прошлого человечества, которые лучше не трогать.

Интересный аспект логиков состоит в том, что это целиком и полностью человеческий культ – в нём нет ни чужаков, ни демонов. Это старомодные злодеи-люди – алчные, жадные до власти и потерявшие души в погоне за знанием. Это станет интересной переменой после погонь за обычными культистами, демонопоклонниками и ксенофилами. Это профессиональные, умелые и расчётливые враги, а их «обычность» делает их не менее, а то и более опасными.

Операции культа могут проходить по-разному, но логики всегда стремятся к секретности, дабы не позволить свои делам вытечь наружу, и не дать властям пресечь их. Логики отправляют свои ячейки на запретные миры и недавно обнаруженные космические скитальцы, а их команды расследуют слухи об архео- и ксенотехе и торговле запретным оружием на чёрном рынке.

Свои тайные проекты логики развивают в секретных убежищах, отдалённых аванпостах или (если требуется постоянный приток тел) в изолированных общинах. Вмешательством логиков можно объяснить любой сюжет про безумных учёных или вышедший из-под контроля эксперимент, а если посмотреть на него с точки зрения непостижимой науки, всеобщих суеверий и косных технологий сорок первого тысячелетия, то он легко станет иллюстрацией истины, которую имперские власти знают очень хорошо – «прогресс» ведёт лишь к проклятию и погибели.

Силика Анимус: так называют искусственный разум (а не просто когитатор), созданный по запретным технологиям. Традиция считает эти нечестивые изобретения врождённо злыми и извращёнными. Доктрины Механикус утверждают, что машинные духи Силика Анимус вероломны, безумны и просто насмешка над человеческой душой. Древние тексты рассказывают апокрифические, полные метафор истории о могучих и смертоносных машинах Тёмной эпохи и легионах железных людей, что служили им. Их винят во множестве ужасных войн, что едва не сгубили человечество в те потерянные эпохи.

Малифика: быть может, самая тёмная и загадочная из всех наук – это та, что связана с управлением энергиями Варпа и психическими потоками. Это опасная и непредсказуемая сфера, но для Империума это необходимое зло и залог выживания. Отойдя от приемлемых способов применения и известных устройств, можно найти чудовищные артефакты и пути использования. Сплав демонических духов с машинами и направление сырой энергии Эмпиреев издавна был запретен для Механикус. Но тем, кто достаточно безжалостен и безумен, эта наука открывает необъятное поле экспериментов, не ограниченное разумом или законами тварного мира.

Протокол «Протей»: эта древняя и еретическая технология – миф для многих, но Святой Грааль для немногочисленных одержимых. Она позволяет энграмматически «пересаживать» не только знания и память, но саму личность и волю, что означает возможность полного духовного бессмертия в искусственном теле. Некоторые немногочисленные легенды говорят, что в итоге получаются бездушные отвратительные создания, переполняемые тёмными желаниями и инопланетными страстями, что невозможно насытить. Впрочем, такие предупреждения никогда не могли отвратить истовых искателей «Протея» от своей цели.

Агенты культа

Когда это возможно, логики используют только лучших людей – в руководстве ячеек можно встретить умелых организаторов и управителей, пилотов, писцов, дельцов и торговцев тайнами. У большинства есть фальшивые личности, что помогают им воплощать планы своего техноарха.

Рядовые члены ячеек – это профессионально подготовленные, первоклассные солдаты и убийцы, чьи верность делу и искусность проверялись самыми беспощадными методами. Такие воины – одна из заметных особенностей технокульта, ибо их мастерство ставит логиков выше многих иных врагов Империума, вроде бунтовщиков, бандитов и фанатичных сектантов. Высоко мотивированные, тактически грамотные и хорошо снаряжённые агенты не раз показывали себя грозным врагом для не ожидающих такого отпора силовиков или беспечных аколитов.

Проект «Пепельная слеза»

В последние десятилетия каликсидские логики укрепили связи с тайным обществом убийц, действующем в пределе Иосии. Последние сведения, что собрал инквизитор Скаркс-Райм, указывают, что ячейки таких ликвидаторов, известных как «Пепельная слеза», на деле являются своеобразным «культом внутри культа» и входят в состав логиков. «Пепельная слеза» – это проект, призванный поставить культу готовое живое оружие, с помощью которого можно с хирургической точностью уничтожать как внешних врагов культа, так и предателей. «Пепельная слеза» похожа на имперские культы смерти, а в чём-то подражает самому Официо Ассасинорум. Её убийц отбирают ещё в юности и проводят через телесную и духовную обработку столь суровую, что немногие кандидаты доживают до совершеннолетия.

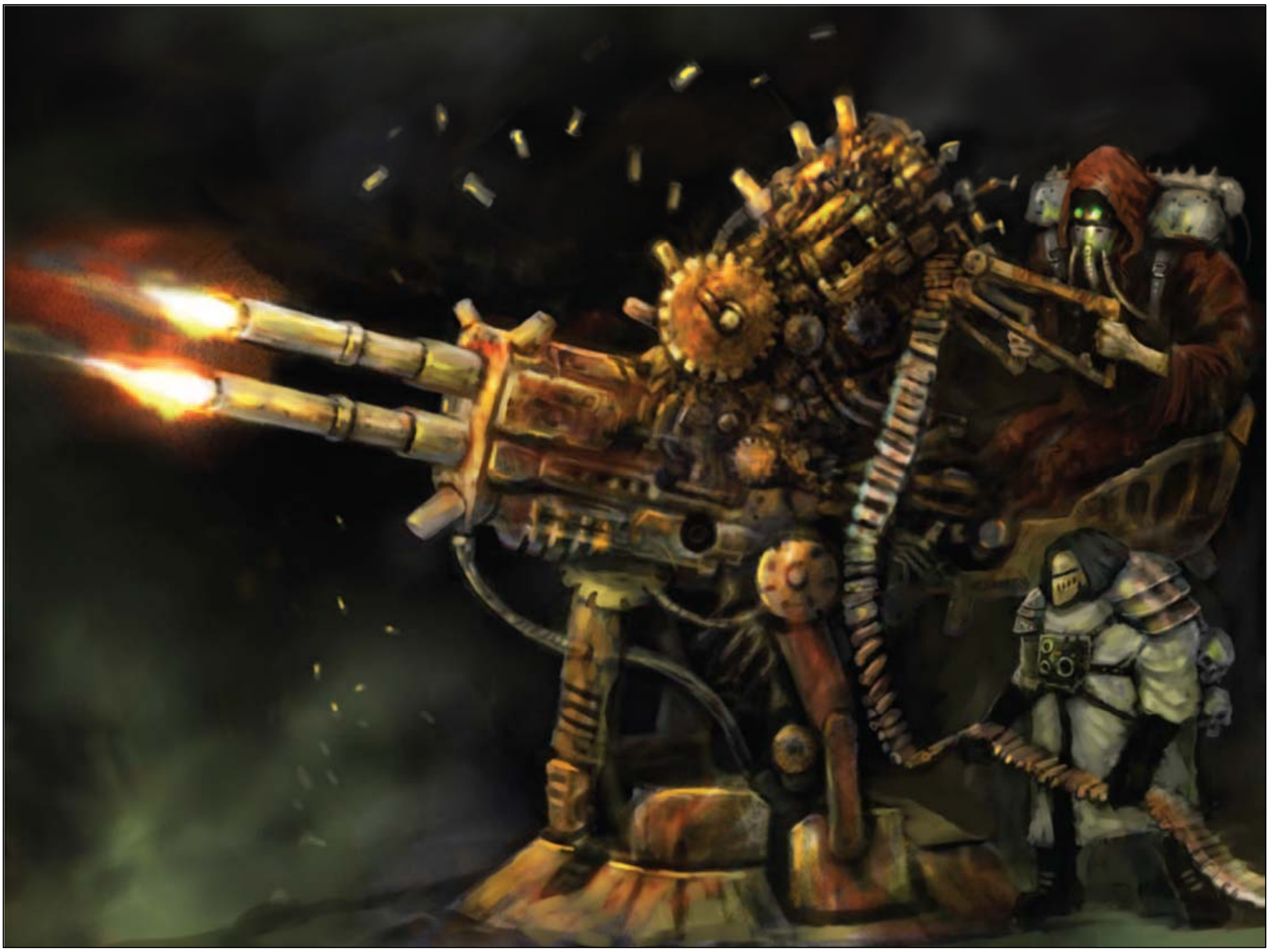
В соответствии с учениями логиков, новоиспечённым убийцам вживляют множество кибернетических и алхимических систем, что усиливают их способности и делают смертоносными бойцами и незаметными ликвидаторами. Это новое оружие в арсенале логиков не слишком многочисленно, но опасно, хотя некоторые слуги Инквизиции – например жница Моритат Эсме Черносердечная из свиты Скаркс-Райма с огромным удовольствием побеждала этих «безбожных подражателей».

Логики в Каликсиде

Хотя угроза логиков никогда не быта неизбывной, культ в нескольких ипостасях долгое время оставался врагом каликсидских властей. Самые старые документы из Трезубца, касающиеся заговоров и инцидентов, связанных с логиками, относятся ко временам Голгеннова похода – например, они описывают кражу нескольких ценных и сложных реликвий, обнаруженных во время войн, что создали сектор.

Инквизиция – не единственный враг логиков. Ходят слухи, что в «Паноптиконе», что в Станках, есть целые подземелья отвращения, украшенные костями и переделанными имплантатами логиков и техножрецов-отступников.

Как можно себе представить, список преступлений и святотатств, что совершил культ за два тысячелетия со дня основания сектора, очень велик – в нём есть кражи, убийства, похищения, политические интриги, запретные эксперименты, вызвавшие смерть десятков тысяч людей и даже организация масштабного восстания, что угрожало порядку в двух секторах. Спустя несколько веков почти полного молчания, логики вновь набрали силу и хотя их цели попрежнему неясны, их доктрина ни на йоту не изменилась в своей еретичности.



Войны меритехов

Нет сомнений, что самую большую опасность для сектора логики представляли шесть веков назад во время Войн меритехов, что потрясли Каликсиду и соседний Иксаниад. Скопление Мератес – это дюжина едва пригодных для жизни миров в пустоте между двумя секторами, на которые никогда всерьёз не претендовала ни Каликсида, ни Иксаниад, и которые считались скорее обузой, чем подспорьем. В скоплении жили кланы мародёров – пустотные семейства, что обитали на флотах-караванах, странствовавших между секторами, добывавших полезные ископаемые, торгующих, мародёрствующих и кое-как отбивавшихся от корсаров и орков. Постепенно кланы становились сильнее и начали монополизировать приграничную межсекторную торговлю, а размеры и состав их флотов стал серьёзно беспокоить местные власти. К сожалению, другие кризисы и события откладывали решение этой проблемы всё дальше и дальше.

Пламя вспыхнуло, когда патрульная эскадра Каликсидского линейного флота, преследуя подозрительные корабли, похожие на пиратские, попала в засаду. Из всего патруля уцелел только один фрегат – остальные уничтожили боевые корабли кланов. Так началось Мератесское восстание – попытка кланов отложиться от Империума. Меритехи перешли в наступление и начали с десятков рейдов и ударов в глубине обоих секторов, что вызвало всеобщую панику и волнения. Клановые суда были небольшими, а их компактное, но мощное вооружение и системы глушения позволяли им относительно на равных сражаться с Имперским Флотом. Кроме того, абордажные отряды сецессионистов состояли из глубоко аугметированных ударных киборгов, что с лёгкостью сминали любое сопротивление.

В какой-то миг вся Каликсида содрогнулась перед нашествием меритехов, а несколько планет замерли в шаге от гражданской войны.

Пока власть имущие Иксаниада без конца ссорились друг с другом и отступали, пытаясь защитить границы своего сектора, в Каликсиде на губернаторский трон воссела новая правительница – Мирам Харвала. При поддержке Каликсидского конклава она сплотила защитников идеей непримиримой войны, и в одну кровавую ночь очистила Светозарный двор от соперников и инакомыслящих. Её план предполагал не бесплодную охоту за множеством мелких угроз, а простой и беспощадный удар, от которого враг не сможет оправиться. Харвала приказала флоту сектора собраться в один «стальной кулак» и ударить прямо в скопление Мератес – её приказ вошёл в историю как «Прокламация беспощадности». Воинства, вторгшиеся в земли меритехов, не знали милосердия.

В ходе семнадцатилетней чистки скопления, инквизиторские расследования показали, что за возросшую технологическую мощь кланов и само начало кризиса нужно винить логиков. Похоже, война, которая унесла миллионы жизней, была для них лишь большой серией полевых испытаний. Логики проникли даже в имперские организации, обеспечивавшие войну с мератесцами, стремясь извлечь выгоду из любого исхода. Гнев Святых Ордосов был страшен, и в союзе с группировкой Механикус, известной как «Божественный свет Соллекса», они методично истребляли логиков и подрывали их влияние повсюду – от синтиллийского Тарсуса до Мира Фенка и десятков торговых домов и военных кораблей, где культ пустил корни. Большая часть скопления Мератес была опустошена, а ликвидационные команды, охотящиеся за недобитыми кланами и их покровителями-логиками, проникли глубоко в Иксаниад, что вызвало крупный дипломатический скандал. Возник призрак межсекторного конфликта, который бы разразился, если бы Каликсидский конклав не воззвал к Святым Ордосам сегментума Обскурус. Так или иначе Войны меритехов ослабили каликсидских логиков – по крайней мере, на несколько столетий.

Проникновение в предел Иосии

За последние несколько веков каликсидские Адептус Арбитрес и Святые Ордосы вновь начали обнаруживать ересь логиков тут и там. С разных миров и мест идут доклады, и постепенно вырисовывается некая закономерность. Культ распространяется к центру сектора через предел Иосии, а отдельные инциденты происходят даже на далёких Синофии и Эндрите. Последние операции логиков были ещё более безжалостны и бессердечны, чем раньше, а в их планах появилась политика «выжженной земли», призванная заместить следы и скрыть от властей все следы своей деятельности.

Также стали известны некие новшества культа – такие как роль так называемых железных техноархов и убийц Пепельной слезы, а также явная склонность к организации массовых смертей – взрывам, террористическим атакам и даже применению биологического оружия. Всё это призвано защитить логиков от врага и прикрыть их отход в случае провала. До сих пор логики действовали по шаблону, подразумевавшему тайное уничтожение противников и проникновение в местные властные структуры, дабы устранить препятствия для ячеек и позволить им проводить опыты с запретными технологиями искусства плоти, создания оружия и исследования аугметики.

Инквизитор Скракс-Райм из Ордо Еретикус сделал победу над логиками своей главной целью В последние годы он построил теорию, гласящую, что культ действует в жёстком цейтноте, стремясь быстро создать арсенал для участия в некой будущей войне или крайне важной интриге, что будут стоить их многовекового молчания. Прав или нет пламенный Скракс-Райм – неизвестно, но в последнее десятилетия культ резко расширил свою агентурную сеть, а в том, что у секты есть своя тёмная и еретическая цель, сомнений не остаётся.

Фенкийское генозверство

Один из самых жутких случаев техноереси в памяти людей сохранился как «Фенкийское генозверство» или «Мор Нова-Кастильи». Это совершенно точно дело рук логиков – у этого злодеяния много общих черт с другими преступлениями культа в последние годы. Могущественный кабал из нескольких ячеек культа проник глубоко в трио фенкийских ульев и создал целую сеть генолабораторий, загонов и испытательных арен для программы тайных опытов на людях. Также логики стремились извлечь химические вещества, годные для боевого применения, и аугметические наркотики из организмов чудовищ, то водятся в глубинах улья Вольг.

К сожалению для логиков, их эксперименты быстро вышли из-под контроля – несколько подопытных сбежали и устроили хаос в лабиринте межульевых тоннелей, что привлекло внимание Инквизиции. Неясно, были ли последовавшие события намеренно учинённой логиками бойней или продолжением неудач с опытами – так или иначе, на свободе оказался мощный мутагенный вирус. Многие, вступившие в контакт с этим веществом, погибли на месте, их тела исказились, вскипели и расплавились, но некоторые превратились в безумных чудовищ – бледных тварей Вольга, когда-то бывших людьми.

К счастью, вирус стать жертвой собственной заразности – большая и быстрая смертность вызвала резкие и жёсткие действия инквизитора Скаркс-Райма и фенкийского правительства, быстро установивших карантин. По иронии судьбы, относительно богатая Нова-Кастилья понесла самые большие потери – около ста тысяч погибших – тогда как душный промышленный ад Магнагорска пострадал вдвое меньше, а количество погибших от вируса в кошмарном Вольге и вовсе не превышало его среднесуточного количества смертей.

Тайные кукловоды

Что именно лежит за заговором логиков, какие силы или союзы таковых, направляют деятельность культа – остаётся решать вам. Конечно, есть несколько очевидных кандидатов – от кабала купцов и аристократов, стремящихся к власти и величию, до схизматиков из Адептус Механикус или тайного заговора, что приведёт к тайному заговору внутри самой Инквизиции.

Эта последняя возможность позволяет закрутить самый интересный сюжет – логики, наверняка, придутся по душе радикалам ксантитского и реконгрегаторского толка, ибо предлагают кардинальный способ разрушить и воссоздать Империум. Структура культа позволяет очень легко манипулировать им любому, у кого есть нужные ресурсы и знания. Конечно, истина может быть где-то посередине – даже логики могут оказаться слепы к тем силам, что дёргают их за ниточки.

Пустые люди

Пустые люди Синофии Магна – это проект логиков по заражению людей ксеноэлементами на генетическом уровне. Культ втайне захватил контроль над медика-центром синофийских СПО и использовал демобилизованных солдат как подопытных, заражая их изменяющим гены вирусом. Почти все штаммы были крайне нестабильны и быстро убивали бойцов. Изредка у подопытного происходил резкий психический срыв и катастрофическая генная переплавка. Были и успехи – логики создали несколько трансгенных существ, что Инквизиция позже назвала «пустыми людьми». Большая часть несчастных подопытных была спасена синофийскими арбитрами, что позаботились о том, чтобы сведения о проекте не дошли до властей.

Когда еретический проект логиков был обнаружен, культ привёл в действие свой «фирменный» апокалиптический план отступления. В казармы СПО запустили психоактивные химикаты, что превратили солдат в сумасшедших убийц, что резали друг друга и каждого, кого увидят. Агенты логиков в Арбитрес перегрузили плазменный реактор участка, тем самым, уничтожив его и погубив девять десятых гарнизона. Выжившие арбитры и горстка агентов Инквизиции взяли медика-центр штурмом. Под ним они обнаружили лаборатории, в которых держали настоящих чудовищ. Хотя большинство логиков было убито или схвачено, есть мнение, что культ успел вывести успешные плоды своей работы на некий неизвестный мир, где теперь создают новых пустых людей для воплощения планов культа.

Инцидент на Коскарле

Последний из раскрытых заговоров культа касался чудовищных опытов на живых подопытных-людях. Что страшнее, происходило это в глубинах синтиллийского улья Сибеллус – логики раскинули свои сети даже в столице сектора. Тогда их опыты сорвала группа новоиспечённых аколитов Инквизиции. Увы, тщательное расследование, вызванное коскарлскими событиями, указало, что вскрытая ячейка была лишь частью крупного заговора, который только предстоит уничтожить, дабы не позволить еретикам совершить иные генозверства в самом сердце Каликсиды.

ОРУЖИЕ ЕРЕТИКА ЛЖИВО И ВЕРОЛОМНО.
НА ЧТО ОНО СПОСОБНО ПРОТИВ
НАШЕЙ ВЕРЫ?

Плоды запретной науки

У каликсидских логиков хватает необычного и загадочного оружия и устройств, нередко основанных на несанкционированных и запрещённых технологиях, а то и на ксенотехе. Есть множество разных образцов – ниже приведена лишь пара примеров.

Церебральный аннигилятор

Это небольшое устройство, что можно спрятать в ладони, применяется для скрытных убийств. Оно использует узконаправленное электромагнитное поле, разрушающее нервные синапсы в живом мозге. Прибор нужно держать в нескольких сантиметрах от черепа жертвы хотя бы один полный раунд. Это очень точное и деликатное устройство, чья цель должна быть лишена сознания или подвижности.

Любое живое существо, на которое подействовал аннигилятор, должно пройти **очень тяжёлый (-30) тест Выносливости** или немедленно погибнуть от обильного кровоизлияния в мозг. Убитые с помощью аннигилятора кажутся погибшими естественной смертью, если только не провести вскрытие и не пройти **трудный (-20) тест *«Медики»***.

Гравипотоковая обвязь

Эта высокотехнологичная антигравитационная система не тяжелее обычного страховочного пояса. Она позволяет носителю двигаться с удивительной скоростью и подвижностью прыгать и лазать, забыв о земной тяге. Знания и материалы, нужные для создания таких перевязей чрезвычайно редки, а применяют их лишь убийцы Пепельной слезы и другие важные ликвидаторы культа.

Чтобы применять гравипотоковую обвязь, носитель должен иметь умение *«Пилотирование (Гравиобвязь)»* – это новое умение, работающее так же как любое другое *«Пилотирование»*, но требующее от обладателя Ловкости 35. Когда обвязь надета и включена, вокруг носителя начинает дрожать воздух – он получает особенность *«Сверхъестественная скорость (×2)»* и бонус +10 к умению *«Уклонение»*. Пройдя тест *«Пилотирования (Гравиобвязь)»*, чья сложность определяется тем, что носитель пытается сделать, он получает особенность *«Сверхъестественная Сила/Ловкость (×2)»*, но только если пытается куда-то прыгнуть, вскарабкаться или безвредно упасть.

В обвязь встроена нестабильная, но ёмкая батарея, которой хватает на примерно час постоянного применения. Если носитель получит энергетический критический урон в торс при включенной обвязи, та с шансом 50% может взорваться. При этом обвязь будет уничтожена и нанесёт 1к10 единиц энергетического урона со свойством *«Шоковое»* своему носителю.

Шип берсерка

Этот необычный тяжёлый дротик пронизан электрическими схемам и энергопроводами и основан на принципах, толком неясным даже логикам. Врываясь в систему управления сервитора или другого похожего механизма, дротик выпускает каскад электромагнитных импульсов и отравленных машинных духов, что перегружают жертву, выжигают её ограничители и погружают машину в неконтролируемую ярость.

Шип берсерка нужно помещать в центральную систему управления существом. Для применения требуется тест *«Технологии»*, чья сложность зависит от сложности цели.

Специальное правило: импульс берсерка

Цели, имеющие особенность *«Машина (3+)»*, блоки когитаторов и тому подобные жертвы могут подвергнуться воздействию импульса берсерка. Если у них есть Сила воли, они могут воспротивиться импульсу, пройдя **тяжёлый (-20) тест Силы воли**. В противном случае импульс действует автоматически.

Сервиторы и им подобные системы впадают в безумство и неконтролируемую ярость на 1к5 часов (или навсегда, если количество ступней провала в тесте Силы воли превышает их бонус Силы воли). Они должны бросаться на всех вокруг, подобно бешеным зверям. При этом они немедленно впадают в *неистовство*, как описывает одноимённый талант. Пребывая в ярости, жертвы импульса атакуют безо всяких причин и не думая о самосохранении, без разбору паля по всех вокруг из любого своего оружия или пытаясь руками превратить жертв в кровавую кашу, если оружия под рукой нет. Целями безумных машин может стать любая явная опасность, всё, что движется и всё, до чего можно достать – именно в таком порядке.

Устройства, неспособные «видеть» или действовать (например, хранилища данных) просто гибнут – их машинные духи сходят с ума, а память искажается и уходит в вечный спиральный коллапс.

Инструктаж Инквизиции

Культ логиков и сопутствующие ему отклонения в доктрине и технологии – ясная и прямая опасность Каликсиде, вере народных масс и священным обрядам Духовенства Марса. Причастности к культу, служения ему или даже обладания незаконным экземпляром «Логического дискурса» по имперским законам достаточно для смертного приговора – и это куда более мягко, чем участь, что готовит еретикам Адептус Механикус.

Что касается Инквизиции, то преследовать логиков – прямая обязанность Ордо Еретикус, и они выполняют эту задачу с радостью, ибо антиимперская, секулярная и тайная природа врага вызывает отвращение и отторжение у охотников на ведьм. Члены культа часто погружаются в запретные знания ксенонауки, несдерживаемого прогресса и тайн прошлого, что делает их злейшими врагами Адептус Механикус и Ордо Ксенос. Наконец, со времён Прокламации беспощадности, охота на логиков и применение к ним крайних мер правосудия стало обязанностью Адептус Арбитрес и планетарных силовиков.

Учитывая могущество и разнообразие сил, брошенных против культа, его выживание в пределах сектора, не говоря уже о медленном росте и расширении, может удивлять. Это лишь свидетельствует о его крайней изобретательности, концентрации и готовности всеми средствами сохранять свои дела в строгой тайне. Впрочем, кое-кто опасается, что успех культа обеспечивают отступники из Адептус или даже самой Инквизиции.

Все члены Инквизиции знают, что логики – опасный и искусный враг. Если не загнать его в угол, он попробует отступить, нередко прикрывая отход множеством сторонних жертв. В соответствии с этим (и вразрез со своей природой) Ордо Еретикус отозвался на громкое ходатайство инквизитора Скракс-Райма и присвоил охоте на логиков тот же приоритет, что разрешение интриг внутри самих Ордосов. На Синтилле и других мирах уже сплетаются нити колоссальной паутины, призванной поймать этот культ. Когда сеть будет готова, Ордо Еретикус перестанет сдерживаться, и логики отправятся на костры.

Посмотрите на рифление на этой энергетической камере. Как элегантно! Каждая деталь пребывает в идеальной гармонии с другими! Как ксеносы оказались способны создать такое? Нам нужно больше образцов.

Предвестники кошмарного прошлого

Логики – это отборная группа (насколько это возможно для культа), профессиональных агентов и сторонников, избранных за способности, беспощадность и преданность. Доктрины логиков превыше всего ставят веру во всемогущество технологий и поощряют высокую специализацию слуг.

В своих проектах, агентурных сетях и инфраструктуре техно-культ может применять разных NPC, а также содержит немало подготовленных убийц, что защищают его и исполняют его волю.

Раздел **«Действующие лица»** из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** может предложить несколько подходящих профилей – например, *еретех*, *солдат отряда смерти*, *торговый магнат*, *рецидивист*, *писец*, *хитрец* и *техноадепт* (который может получить несколько специализаций в *«Запретном знании»*, если вы хотите отразить механикуса-отступника). Примените к выбранному профилю набор улучшения *«Агент логиков»*, чтобы отразить подготовку и мастерство, что требует культ.

Кроме того, культ усиливает свои ряды «расходными» слугами, что могут не знать о том, на кого работают, и широко применяет сервиторов (в том числе боевых и киборгов), когда того требуют обстоятельства и позволяют средства. Также, в зависимости от проекта и планов отступнических технологов, аколитам могут встретиться более опасные слуги. Некоторые описаны ниже.

Агент логиков (Элитный набор)

Чтобы отобразить агента или осведомителя логиков, внесите в профиль обычного NPC следующие изменения:

Характеристики: увеличьте Интеллект и Силу воли на +5.

Умения: *«Обман (Тов)»*, *«Обыденное знание (Технология) (Инт)»*, *«Химия (Инт)»*, *«Шифры (Логики) (Инт)»*.

Таланты: *«Пистолеты (Лазерные, Стаб)»*.

Переплавленный агент

Для выполнения самых секретных планов и опасного внедрения в ряды врага, логики используют тайных агентов, прошедших обработку разума, химическое усиление и очищение сознания от всего, кроме верности культу, задания и того, что их повелители пожелали нужным сообщить. Таких агентов у логиков немного, и их применяют лишь для осторожного проникновения. Таких слуг называют «переплавленными агентами», ибо их старая личность и жизнь были переплавлены в пустую заготовку, которую культ наполнил нужным содержимым.

Из всех средств, которыми пользуются логики, именно такие агенты вызывают наибольшее подозрение у некоторых фракций Инквизиции, ибо во всём Империуме почти никто, кроме самых воинственных Адептус и непосредственно Святых Ордосов, не обладают ресурсами и умениями, чтобы производить столь удивительные орудия.

Переплавленный агент								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	38	35	38	40	38	35	42	30
Количество ран: 13				**Скорость:** 4/8/12/18				
Общий ББ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Безопасность (Лов)», «Бесшумный шаг (Лов)», «Взрывотехника (Инт)», «Вождение (Наземный транспорт) (Лов)», «Выживание (Инт)», «Выслеживание (Инт)», «Запретное знание (Ересь) (Инт)», «Лазанье (Лов)», «Маскировка (Тов)», «Обман (Тов)+20», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Технология) (Инт)+10», «Проницательность (Вос)», «Сбор информации (Тов)», «Скрытность (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Химия (Инт)», «Шифры (Логики) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Крепкий орешек», «Непримечательный», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Примитивное, Стаб)», «Паранойя», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Примитивные, Стаб)», «Пресыщенный», «Стальные нервы», «Стремительная атака», «Уличный боец».*

Прикрытие: такие агенты получают набор дополнительных умений, заложенных в их умы, чтобы соответствовать своей легенде. Вот пара примеров:

- **Адепт:** *«Грамотность (Инт)», «Ремесло (Переписчик) (Инт)», «Учёное знание (Бюрократия) (Инт)».*
- **Офицер СПО:** *«Командование (Тов)», «Обыденное знание (Военные) (Инт)».*

Хрупкая психика: психическая обработка и миметическое программирование, что делают таких агентов превосходными шпионами и обманщиками, сами по себе далеки от идеала. Если агент переживёт серьёзную травму, его разум погибнет или деградирует. Если агент провалит тест *страха*, примет сыворотку правды или иной сильный психотропный наркотик, либо станет жертвой мощного давления (например, психической атаки на свои разум), он должен будет предпринять бросок по **таблице 8-6 «Душевные травмы»** со стр. 439 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**.

Оружие: то, что подходит к текущему прикрытию, но почти всегда у агента будет оружие скрытого ношения – например, компактный лазпистолет (15м, 1/-/-, 1к10+1 Э, Маг 15, ПД, Надёжное).

Снаряжение: то, что подходит к текущему прикрытию.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

Убийца Пепельной слезы

Техноассасины Пепельной слезы – относительно новое, но могущественное средство в арсенале логиков. Каждый из них – аугметически усиленный убийца и достойный соперник для любого возможного врага, готовый нести смерть с завидным хладнокровием.

Убийца Пепельной слезы								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
45	45	40	45	48	30	40	37	20
Количество ран: 15				**Скорость:** 4/8/12/18				
Общий БВ: 4				**Броня:** хамелеолиновый бронекомбинезон (всё по 3)				

Умения: *«Акробатика (Лов)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Безопасность (Лов)+10», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Вождение (Наземный транспорт) (Лов)», «Выживание (Инт)», «Выслеживание (Инт)», «Лазанье (Лов)+10», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Технология) (Инт)», «Скрытность (Лов)+10», «Тайный язык (Язык жестов Пепельной слезы) (Инт)», «Уклонение (Лов)+10», «Химия (Инт)+10», «Шифры (Логики) (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Бой вслепую», «Мастер рукопашной», «Метательное оружие (Примитивное)», «Меткий выстрел», «Мягкое падение», «Непоколебимая вера (в идеи логиков)», «Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное)», «Основное оружие (Лазерное, Примитивное, Пусковое, Стаб)», «Пистолеты (Лазерное, Примитивное, Стаб)», «Стальные нервы», «Стремительная атака», «Танец смерти», «Трудная мишень», «Уличный боец», «Экзотическое оружие (Игольное)».*

Имплантаты: бионическая дыхательная система *хорошего качества*, вживлённая микробусина, вживлённый автовпрыскиватель химикатов (две дозы стимма, одна дозы бойни, две дозы детокса, применяется за частичное действие), кибернетические глаза *хорошего качества* (приносят *«Ночное зрение»*), метаимпульсное устройство *среднего качества*, усиленные кисти и локти (приносит *«Природное оружие»*), все имплантаты установлены скрытно, что позволяет убийце пройти беглый осмотр обычным человеком.

Броня: бронированный хамелеолиновый комбинезон (всё по 3).

Оружие: автопистолет с глушителем и лазерным прицелом (30 м. 1/-/6, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 18, ПД) с двумя запасными магазинами обычных и один магазином бронебойных патронов, наплечный игольный пистолет, управляемый через МИУ (30 м., 1/-/-, 1к10 Р, ББ 0, Маг 6, ПД, Точное, Токсичное) с двумя магазинами, мономеч (1к10+4 Р, ББ 2), три мононожа (3 м, 1к5+4 Р, ББ 2), две фраггранаты, 2 дымовые гранаты, крак-граната, бой без оружия (1к5+5 У, Примитивное, бонус Силы везде учтён).

Снаряжение: кошка, страховочная упряжь, мультиключ, переносные глушилки.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

> *Даже закалённая Императором воля может быть сломлена*

Техножрец-отступник

В рядах логиков есть небольшое количество техножрецов-отступников. Зачастую это умелые и опытные члены Адептус Механикус, что по какой-то причине восстали против старших магосов. Взбунтовавшиеся и незаконные адепты долго не живут, так что многим приходится бежать в преступный мир, надеясь укрыться там от гнева бывших братьев. Логики предлагают защиту и ресурсы самым радикальным беглецам в обмен на службу – невелика цена за выживание, а несколько человеческих жизней, потерянных тут и там, и вовсе не имеют значения.

Техножрец-отступник								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	35	40	45	36	48	35	48	17
Количество ран: 18				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				**Броня:** вживлённая аугметическая броня (всё по 6)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Безопасность (Лов)+10», «Вождение (Наземный транспорт, Шагоходы) (Лов)», «Запретное знание (Адептус Механикус, Археотех, Ксеносы) (Инт)», «Логика (Инт)+10», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Империум, Культ Машины, Технология) (Инт)+10», «Пилотирование (Гражданские суда, Космические суда) (Лов)», «Сбор информации (Тов)», «Тайный язык (Техно) (Инт)+10», «Технология (Инт)+20», «Учёное знание (Архаика, Нумерология, Химия) (Инт)», «Химия (Инт)», «Шифры (Логики-еретехи) (Инт)+10», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Автосангвина», «Бинарный диалог», «Благословление оружия», «Железная челюсть», «Железное влечение», «Левитационная благодать», «Медитация», «Механодендрит (Манипуляторный, Оружейный, Ремесленный)», «Ортопраксия», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Плазменные, Примитивные, Стаб)», «Пресыщенный», «Ритуал чистых помыслов», «Светоносный заряд», «Светоносный удар», «Скрытая полость», «Электрическое вспоможение», «Электропривой», «Энергетический кэш».*

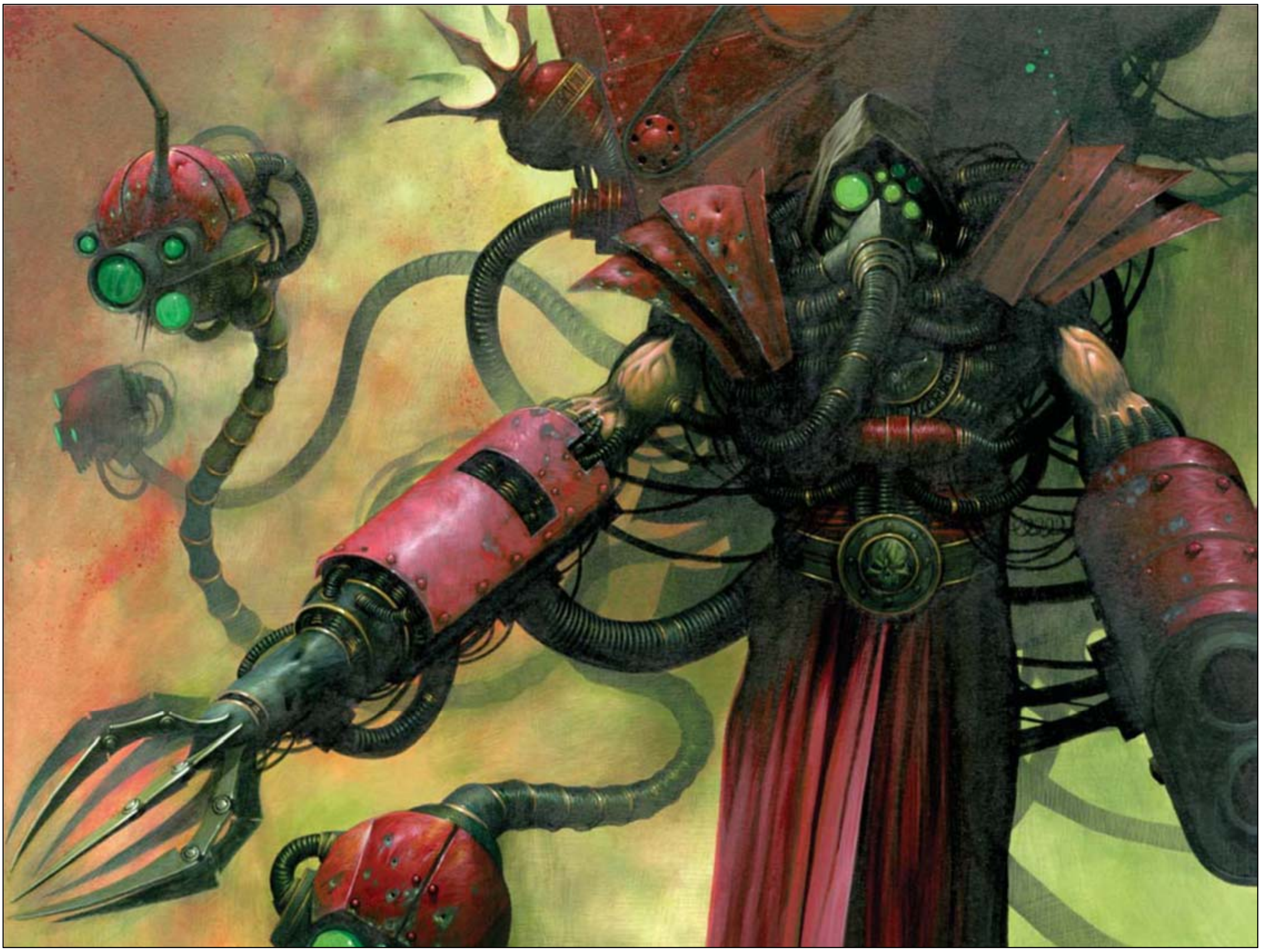
Имплантаты: бионическая дыхательная система *хорошего качества*, бионические руки *хорошего качества*, бионическое шасси *среднего качества*, кибернетическое восприятие (все) *хорошего качества* (предоставляют особенность *«Ночное зрение»* и *«Сонар»*, а также встроенный фотовизор, полную воск-систему и возможность записывать увиденное), манипуляторный механодендрит, метаимпульсное устройство *хорошего качества*, прорицающий массив *хорошего качества*, ремесленный механодендрит, стрелковый механодендрит.

Броня: вживлённая аугметическая (всё по 6).

Оружие: стрелковый механодендрит (15 м., 1к10+1 Э, 1/-/-, ББ 0, Неограниченный боезапас, Надёжное), цепной топор (1к10+9 Р, ББ 2, Разрывное), плазменный пистолет (30 м., 1к10+6 Э, 1/-/-, ББ 6, Маг 10, 4 ПД, Перезарядка, Перегрев), механические руки (1к5+4 У, Примитивное, бонус Силы и аугметики учтён).

Снаряжение: инфопланшеты, батареи, запасной магазин для плазменного пистолета, ключи к шифрам, всяческие запасные инструменты и другая параферналия. Зачастую отступника сопровождают сервиторы, агенты культа и собственные «творения».

Уровень угрозы: Еретикус Майорис.



Хирургеон

Ересь и зло быстрее всего пускают корни в забытых и заброшенных краях – на удалённых мирах, в изолированных общинах или в местах, что стали жертвой катастроф, голода и пренебрежения вышестоящих. В тенях великих шпилей улья Сибеллус, что на Синтилле, в захудалом и упадочном районе – Коскарле – свил гнездо сговор преступников и еретиков. Человек по имени «Хирургеон» вместе со своими подручными устроил здесь тайный медицинский комплекс, где ставит кошмарные и запретные опыты, используя запуганных и обездоленных местных жителей как прикрытие и источник «сырья». Чтобы скрывать свою деятельность, технокульт внедрился в местную Богадельню и участок силовиков, а также начал поставлять препараты наркобандам, стремясь вовлечь их в свои тёмные дела.

Хирургеон – это техноадепт-отступник, работающая на логиков. Её тело так плотно напичкано кибернетическими имплантатами и бионикой, что единственным видимым куском плоти остаётся маска из кожи, натянутая на металлический череп, что оберегает живой мозг. Хирургеон давным-давно утратила рассудок и просто не понимает того, насколько её деяния жестоки и зловещи, искренне веря, что её ведёт только жажда познания. Хотя Хирургеон – это грозный и стойкий противник, в случае серьёзной опасности она предпочтет бежать, чтобы продолжить свои исследования где-то ещё.

Она – биоскульптор, особенно интересующаяся созданием незаконных алхимических сывороток и искусственных органов. Хирургеону требуются живые подопытные-люди, а бедняки Коскарлы – отличный источник таковых. Хирургеона не заботят жизни ни своих слуг, ни несчастных, которых её эксперименты убивают или страшно уродуют. Подручные этой сумасшедшей уже похитили из Коскарлы десятки людей. Один из подопытных – Сол Арбест – сумел сбежать на железной дороге до того, как умереть, что и привлекло внимание Инквизиции.

Как только текущая стадия опытов, что ставит Хирургеон, завершится, она планирует замести следы, выпустив в воздух биологический агент, чьё воздействие будет неотличимо от вспышки чумы – это может убить десятки тысяч людей. Она уже делала так раньше и, если её не остановить – сделает это ещё раз.

Хирургеон								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	25	40	45	38	48	35	55	20
Количество ран: 17				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 4				**Броня:** нет (всё по 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запретное знание (Археотех) (Инт)», «Логика (Инт)+10», «Медика (Инт)+20», «Обыденное знание (Империум, Культ Машины, Техника) (Инт)», «Пилотирование (Гравитационная техника) (Лов)», «Тайный язык (Техно) (Инт)+10», «Технология (Инт)+10», «Учёное знание (Биоскульптура, Химия) (Инт)+10», «Химия (Инт)+10», «Шифры (Логики) (Инт)+10», «Язык (Низкий готический, Техника) (Инт)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Оружие ближнего боя (Примитивное), «Пистолеты (Лазерные)»* и др.

Особенности: *«Ночное зрение», «Парящее (4)».*

Оружие: руки-скальпели (1к10+5, бонус Силы учтён), вживлённый лазмеханодендрит (30 м., 1/–/–, 1к10+2 Э, ББ 0, бесконечный боезапас).

Броня: нет (всё по 4).

Бионика: множество вживлённых систем, в том числе система жизнеобеспечения и магнитно-левитационная катушка.

Снаряжение: множество научного, хирургического и технического оборудования, вживлённый ауспекс, когитаторные и вокс-системы.

Скальпель

Этот свисающий со спины своей госпожи фамильяр представляет собой похожий на паука конструкт из блестящего металла с десятками тонких, хлёстких лап, большая часть которых несёт различные дрели, иглы или скальпели, которыми Хирургеон управляет через подвешенный человеческий череп, снаряжённый клыками, впрыскивающими врагам яд под кожу, и фасеточными линзами на месте глаз.

Скальпель движется с потрясающей скоростью и готов в кровавом вихре расчленить все, во что сможет воткнуть свои ножи. Несмотря на то что фамильяр выглядит полностью механическим, он может кричать как ребёнок, а будучи уничтожен, испускает фонтан крови.

Скальпель								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
40	-	30	30	36	20	38	40	-
Количество ран: 8				**Скорость:** 6/12/18/36				
Общий ББ: 3				**Броня:** нет (всё по 5)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Ремесло (Вивисектор) (Инт)+20», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Спринт», «Стремительная атака».*

Особенности: *«Бронированный», «Машина (3)», «Ночное зрение», «Природное оружие», «Размер (Маленький)», «Четвероногий».*

Оружие: множество хирургических скальпелей, игл, дрелей и пил (1к10+4, Разрывное, бонус Силы учтён).

Кибергладиатор

Кибергладиаторы – это воины, носящие множество грозного оружия, роскошные шлемы и неполные доспехи, частично сращённые с плотью. Это не лоботомированные боевые сервиторы, но находящиеся в полном сознании люди, с радостью готовые убивать других на потеху толпе.

Кибергладиатор								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	30	45	45	25	20	25	30	13
Количество ран: 10				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий ББ: 4				**Броня:** аугметическое тело (всё по 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Стремительная атака».*

Оружие: вживлённые цепные клинки и пилы (1к10+7 Р, ББ 2, Разрывное).

Гомонкулит

Два помощника Хирургеона – это големы, биологические конструкты, порождённые запретной наукой из искусственно выращенной плоти и краденых человеческих органов. Это кошмарно уродливые существ, чьи измождённые тела покрыты мокнущими опухолями и пронизаны булькающими трубками и впрыскивателями, а глаза – закрыты бельмами. У них гомункулитов нет свободной воли, они не способы мыслить самостоятельно, но злоба и жестокость были вложены в них творцом совершенно намеренно.

Гомункулит								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
28	20	30	40	30	20	30	20	10
Количество ран: 12				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 4				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Ремесло (Мясник)», «Химия (Инт)+10», «Язык (Низкий готический, Техно) (Инт)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Оружие ближнего боя (Цепное)».*

Особенности: *«Страх (*нападение такого чудовища из темноты вызывает тест ***страха****)».*

Оружие: цепной резак (1к10+2, Разрывное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: окровавленный фартук, заляпанный медицинский халат, вшитые дыхательные маски и впрыскиватели химикатов, ключи и пропуска.

Похищенное тело

Такие чудовища – созданные из похищенных ночами ульевых рабочих плоды неудачных опытов Хирургеона с искусственно выращенными органами, что управляли бы людьми. Они закутаны с рваньё, а бледная плоть неестественно корчится и пульсирует под почти прозрачной кожей. Суставы и пальцы похищенных окованы металлическими скобами, что не дают перенапряженной плоти лопнуть, а головы заключены в ухмыляющиеся маски со светящимися тускло-красным аугметическими глазами. Позвоночник, ствол мозга и нервная система этих существ пронизаны искусственной органической тканью, что позволяет управлять ими.

Похищенное тело								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	15	50	40	20	17	25	30	08
Количество ран: 14				**Скорость:** 2/2/6/-				
Общий ББ: 4				**Броня:** нет (всё по 3)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Выслеживание (Инт)+10», «Лазанье (Сил)».*

Таланты: *«Бесстрашие».*

Особенности: *«Ночное зрение», «Природная броня (3)», «Природное оружие (Кулак)», «Страх (*нападение такого чудовища из темноты вызывает тест ***страха****)».*

Оружие: аугментированный кулак (1к10+5, бонус Силы учтён).

Броня: нет (всё по 3).

Снаряжение: встроенная микробусина (только для приёма и передачи приказов).

Бледная толпа

«Человечество зашло в тупик! Оно больше не может выживать среди звёзд. Слепое к собственным слабостям, оно убивает своих детей, в которых кроется ключ к будущему. Мы – эти дети, и это будущее – наше!»

- передача верноподданным освободительным силам от повстанцев во время Тренчской войны

Бледная толпа по праву считается одной из самых больших угроз благополучию Каликсиды за последние годы. Это культ мутантов, берущий начало на мрачном и беспощадном Тренче, где он поднял волну кровавых восстаний, что привели к ужасной войне, последствия которой до сих пор отравляют многие планеты Мальфийского и Адрантийского субсекторов.

Бледная толпа – это не тайная секта или заговор, но сборище сумасшедших, выродившихся чудовищ и отвратительных ведьмокровок, которыми правят зловещие мутанты. Единственная цель Толпы – сбросить рабские оковы и принести кровавое отмщение в череде апокалиптических восстаний, что разрушат Империум и изменят будущее человечества. Рождённый на Тренче, ныне известном войной и страданиями, что он принёс, этот культ вдохновлял и устраивал бунты на десятках планет по всей Каликсиде и за её пределами. Но с точки зрения общеимперского порядка страшна не сама армия мутантов, сколько то, что Бледная толпа и её идеи стали знаменем для всех недовольных и обойдённых. Она превратилась в нечто вроде еретической идеологии, предлагающей простые ответы для слабых, и кормящейся их гневом и негодованием – и подавить этот мятежный шёпот намного труднее, чем справиться с любым вооружённым врагом.

Догматы, цели и еретические убеждения

В сердце Бледной толпы лежит обоюдная ненависть к Империуму и его нетерпимости к мутантам и псайкерам. За этой ненавистью кроется иная идеология, которая, несмотря на свою ущербность, позволяет пропагандистам и повелителям Бледной толпы разжигать среди звёзд сектора восстание за восстанием. Они верят, что будущее человечества – в мутациях и психическом возвышении, и чтобы достичь этого возвышения, Бледная толпа должна разрастись и смести Империум любыми средствами. Это убеждение основано на их вере в превосходство мутантов.

Высшие круги культа верят, что человечество должно превратиться в расу псайкеров. Бледная толпа не только отрицает, что мутанты – это отвратительные выродки, но и верит, что в них отражается эволюция человечества в нечто более великое, прекрасное и осмысленное, и такой переход можно только приветствовать. С точки зрения культа мутанты превосходят обычных людей каждый по-своему – одни сильнее, другие живучее, и так далее. Мутанты лучше людей, и потому именно они унаследуют будущее.

Эта идеология, изложенная простыми словами для озверевших и невежественных масс недолюдей, мутантов и других изгоев, предлагает им освободиться и мстить. Она обещает положить конец страданиям и – самое важное – сделать их полноправными членами общества и смыть стигму, что имперская культура поставила на них. Это опасная, кружащая голову смесь верований, что привлекает, как угнетённых, что хотят лишь положить конец своей боли, так и злодеев, что ищут предлог причинять боль другим.

Проповеди Толпы заставляют мутантов почувствовать собственное превосходство над мерзкими, нетронутыми мутацией людьми, которое оправдает их озлобленность на безликие силы Империума. В пси-чудовищах и ведьмокровках-лазутчиках культа эта гордыня усиливается тысячекратно – они считают «затуплённых», в лучшем случае, своими естественными врагами, а

в худшем – просто скотом или игрушками, с которыми можно забавляться и выбросить, когда надоест. Среди таящихся повелителей, руководящих Бледной толпой, и мелких воеводишек эти убеждения стоят того, чтобы рискнуть всем, а грядущая победа – войны между людьми и мутантами.

Доктрина психического возвышения человечества

Для Бледной толпы, псайкеры – это не злокозненные «колдуны», которых нужно ненавидеть, но обладатели сил, более могущественных и тайных, чем может вообразить обычный человек. Эта ересь не нова – сама ядовитая идея вспыхивает то тут, то там на протяжении всей имперской истории. Согласно таким верованиям, дар псайкера – это лишь предвестие будущего, где люди смогут изменять разум, преображать плоть и читать в сердцах друг друга. Еретики утверждают, что психический дар – это часть эволюции человечества, которой Империум боится и которую отвергает. По их мнению, Империум не в силах принять правду, а заключается она в том, что псайкеры предвещают величие, что ждёт всю расу, когда она по-настоящему раскроет свой потенциал.

Использование Бледной толпы

Бледная толпа олицетворяет идею кровавого восстания – мятежа уродцев и проклятых, порождённых скрытыми грехами самого Империума, взявшихся за оружие и готовых мстить. Толпа воплощает всё, что имперская культура ненавидит, и чего страшится в мутантах и ведьмах – это вырвавшийся на свободу ужас, это побитый пёс, что кусает руку, его кормящую. Также Толпа может служить шаблоном для других колдовских или мутантских культов вашего изобретения или просто быть врагом в приключении, посвящённом ужасу и выживанию.

Один из способов ввести Бледную толпу в сюжет приключения или кампании – это сделать её движущей силой, что стоит за смутой на мире-улье, промышленном посту или городе. Нарастающие гражданские беспорядки, волнения рабочих и набеги из подулья, рад-зон и анклавов ульевых мародёров в сочетании со слухами о невидимой руке, что направляет эти становящиеся всё более жестокими и опасными выступления, превратит приключение в захватывающее расследование происходящего в тёмном и гнилом подбрюшье Империума. Масштаб восстания и намерения его участников могут проявляться постепенно и готовить сцену для отчаянной попытки обезглавить мятеж до того, как его апокалиптические планы претворятся в жизнь.

Также Бледную толпу можно использовать как необычного врага на войне или в ходе восстания, куда аколитов забросит их задание – они могут охотиться на могущественного нечистого псайкера или стремиться похитить что-то или кого-то с территории, занятой врагом. Также мутанты Толпы могут служить просто частью опасной среды и фоном для интриг, угроз и расследований.

Кроме того, этот охваченный ненавистью и привычный к насилию культ может оказаться пешкой в руках более зловещих и опасных сил. Таящиеся повелители, стоящие за восстаниями Толпы, могут оказаться не тем, чего ожидаешь; возможно, и они – лишь марионетки в огромном заговоре, и какие-то другие еретики используют восстания Толпы как прикрытие для собственных зверств и замыслов. На роль таких кукловодов отлично подходят логики и пилигримы Хойты (см. **главу IV**), не говоря уже о радикальных фракциях Инквизиции. Все они достаточно силы, чтобы манипулировать восстаниями Толпы или похожими выступлениями в своих целях.

Внутренний раскол

Одной из главных уязвимостей Бледной толпы всегда была склонность к междоусобицам и схизмам. Во время восстания на Тренче могущества Таящегося совета хватало, чтобы управлять раздробленными бандами, подкультами и ведьмовскими ковенами и направлять их к единой цели. Но в мелких бунтах и выступлениях отдельные группы и вожаки часто обращаются друг против друга, подталкиваемые верой в «истинные» идеалы Толпы, свои командирские умения или просто паранойей и врождённым безумием. Эта раздробленность может привести к катастрофическому поражению и сделать Толпу игрушкой других, ещё более тёмных сил.

Восстания и мятежи

Тренчская война

Тренч – это малый мир-улей, чьи олигархи поддерживают работу заводов силами колоссального количества мутантов-невольников и угнетённых рабочих, которых держат под жёстким контролем. Их методы так суровы, что «тренческий олигарх» стал синонимом тирана. Их высокомерие и уверенность в незыблемости своего кровавого правления таковы, что они и не думали, будто мутанты и рабочие могут всерьёз выступить против своего порабощения. Они даже не считали глупым и опасным позволять мутантам жить своими общинами в беззаконных недрах пепельных нор, что простираются в недра улья. Смертность на производстве высока, и олигархам всегда требуется новая рабочая сила, так что они позволяли мутантам плодиться.

Веками жизнь в раскалённой тьме тренчских подульев становилась всё хуже, а живущие среди бедности, жестокости и страданий люди, которым было нечего терять, всё сильнее роптали. В глубинах же рождалось всё больше мутантов, одарённых психическими способностями. Среди последних неведомо для олигархов возвысилась группа, что называла себя «таящимися повелителями». До сих пор неизвестно, были ли они рождены в душных недрах пепельных нор или проникли туда извне. Так или иначе, таящиеся быстро набрали власть и начали готовить восстание, чтобы свергло бы имперский режим и омыло бы олигархов в крови. Свою армию они назвали «Бледной толпой» –- красочное именование для несметных тысяч, трудящихся в лишённых солнечного света ульях Тренча.

Восстание началось с внезапной свирепостью, будто к бочке пороха поднесли зажжённый фитиль. Все защитники порядка были сметены, окружены и перебиты. Орды уродцев, ведьмокровок и других чудовищ ломились вверх и убивали ульевиков, выстилая их трупами путь в шпили. За несколько недель миллиардный улей потерял миллионы жителей и вышел из-под контроля Империума. Со всего сектора собрали силы и начали масштабную операцию против восставших – это противостояние «прославилось» жестокостью и огромными жертвами. Тренчская война и пиррова победа Империума – дела недавних дней, ныне сменившиеся попытками навести порядок в разрушенном улье и вернуть его под руку Империума. Что же касается олигархов, то их история тоже завершилась скверно – те, кто не погиб от рук восставших, были казнены Империумом за преступное небрежение долгом.

Существование Бледной толпы и зверства войны на Тренча – ни для кого не секрет. В тайне хранится то, насколько это восстание было плодом великого ума, мастерства и отвратительного колдовства таящихся повелителей, что позволили им управлять своими силами как единым целым и предугадывать действия врага, что почти привело Империум к поражению. Если бы не уничтожение Совета и последующий раскол среди мятежников, Тренч был пал ещё до того, как Империум смог собрать силы для полноценного удара.

Знания о Бледной толпе

Существование Бледной толпы – не тайна; скорее это воплощённый страх каликсидцев. Любой, кто встречался с ветераном Тренчской войны, мог слышать о Толпе, а в некоторых зловещих историях это название стало синонимом жутких и ненавистных мутантов и ведьм. Впрочем, точные сведения о её облике, убеждениях и методах – удел знатоков таких тёмных материй.

Ниже указаны примеры того, что может знать о Бледной толпе аколит, обладающий умением *«Запретное знание (Ереси, Культы, Мутанты или Псайкеры)»*. Сложность теста – **простая (+10)**. Обладатели *«Обыденного знания (Преступный мир)»* также могут знать о Бледной толпе, но тесты такого умения будут **тяжёлыми (-20)**.

Таблица 2-4 «Слухи о восстании»

Степени успеха	Известные подробности
Простой успех	Бледная толпа – это культ мутантов, возглавивший восстание, что привело к Тренчской войне в туманности Адрантиды. С тех пор это название связывали с бунтами мутантов на иных мирах.
Одна	Бледной толпой руководят так называемые таящиеся повелители, что координировали печально известное Тренчское восстание. Также Бледная толпа вдохновила выступления на нескольких других мирах; она сплачивает вокруг себя недолюдей и мутантов-бунтовщиков по всей Каликсиде.
Две	В Бледной толпе есть не только мутанты, но и псайкеры разной силы. Культ всё ещё существует – его составляют те, кто сбежал с Тренча, и новообращённые ими еретики. Толпа печально известна умением сеять ужас, а если поднятое ей восстание не подавить в зародыше, диверсии и набеги мутантов отольются большой кровью, а неподготовленное правительство может и пасть.
Три	Члены Бледной толпы убеждены в том, что мутанты представляют следующий шаг в эволюции человечества, позволяющей выживать в этой жестокой галактике. Культисты убеждены, что психическое возвышение человечества не просто необходимо, но и неминуемо, а Империум эгоистично удерживает своих подданных в ловушке бессилия и неведения. Не исключено, что столь изощрённая ересь возникла в отступнических кругах внутри Империума или служит лишь частью обширного оккультного заговора.
Четыре или более	Таящийся совет, что возглавлял изначальную Бледную толпу, терроризировавшую Тренч, был поражён внутренними раздорами, а большая часть его членов погибла от рук друг друга и действий Инквизиции. Немногие выжившие сумели бежать и скрылись на просторах сектора, унося с собой свои убеждения и имя. Считается, что многие мутанты и ведьмы, перенявшие образ действий Бледной толпы и даже называвшиеся её именем, не имеют прямой связи с изначальными тренчскими бунтовщиками, отчего культ будет очень сложно искоренить – настолько радикальна его форма организации.

В итоге потеря руководства подкосила, но не уничтожила восстание, и война растянулась на переполненные ужасом и кровью годы, отчего Тренч по сей день остаётся пепелищем.

Влияние Хаоса

До сих пор неизвестно, имела ли порча Хаоса или более обширный оккультный заговор какое-то отношение к восстанию Бледной толпы на Тренче. Святые Ордосы так и не пришли к единому мнению. Очевидно, что несколько мелких колдовских ковенов, втянутых в состав Толпы на ранних этапах мятежа, были запятнаны демонической скверной. Кроме того, среди олигархов крылся по меньшей мере один культ, что сумел воспользоваться войной.

Тем не менее, окончательный вывод таков: во время войны не было замечено систематического поклонения Варпу или широкого применения демонических обрядов – была лишь бездумная ненависть, несдерживаемые зверства и ужасы вырвавшихся на волю мутантов и ведьм.

Операция «Беллерофон»: уничтожение Таящегося совета

«Беллерофон» был сверхсекретной операцией Каликсидских Ордосов в начале Тренчской войны. Цель операции – тайно, но жестоко обезглавить Бледную толпу и внести в её ряды разброд. После первых боёв с мутантами стало ясно, что ими руководит некая неизвестная группа, что именует себя Таящимся советом. Также существовали свидетельства, что некоторые (а возможно и все) члены Совета были нечистыми псайкерами значительной мощи. Уничтожение Совета получило высокий приоритет – на эту операцию были брошены агенты нескольких инквизиторов.

Как именно задание было выполнено, по сей день остаётся тайной и причиной разлада в Святых Ордосов. Ходят упорные слухи, что в операции были замешаны радикалы, применявшие запретное оружие, нестабильные псайкеры и даже мутанты, покорные воле Инквизиции. Как бы то ни было, «Беллерофон» увенчался успехом, Таящийся совет был раздроблен, несколько его членов – убиты, а остальные погубили своё единство в припадках параноидального гнева, взаимных обвинениях и попытках вырвать власть друг у друга. Так остатки Таящегося совета подкосили то восстание, что сами и начали. Говорили, что в операции погибли все таящиеся повелители, но последующие события показали, что это не так. После войны главы восстания (или наследники их титулов) всё ещё отравляли своей злобой пепельные норы Тренча или поднимали бунты на других, хотя они никогда не достигали такого масштаба и мощи, как тренчский.

Подробнее о войне на Тренче и кровавом конфликте, что тлеет там до сих пор, можно узнать из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**.

Тысяча восстаний

Бледная толпа связывает десятки восстаний мутантов по всей Каликсиде и за её пределами. Некоторые просто поглощают промышленный пост и губят несколько сотен душ, другие же уносят сотни тысяч людей. После Тренчской войны на десятках миров Адрантийского и Мальфийского субсекторов начались бунты и беспорядки, что привело к массовым репрессиям и гибели множества людей. Но и это не помогло победить культ – Бледная толпа и её подражатели продолжают появляться на иных мирах и портить кровь властям.

- На Сефирис Секундус произошло настолько опасное восстание мутантов, что рудник Дионида, где оно разгорелось, взорвали атомными зарядами и вычеркнули изо всех документов, не побоявшись падения производства. В последовавших чистках были казнены многие планетарные крепостные, хоть как-то связанные с этим рудником.

- На орбите Мира Фенка нечистые псайкеры пытались протаранить орбитальные доки, для чего захватили рудную баржу «Боромбарст», но средства орбитальной обороны успели подбить её. Дальнейшее расследование обвинило в преступлении агентов Бледной толпы, что работали среди недолюдей, трудившихся в астероидных шахтах.

- На Бараспайне восставшие захватили изъеденные ветрами Двигательные башни, усеивающие поверхность мира, что не позволяли ульям погрузиться по тьму. Позже выяснилось, что бараспайнское восстание поддерживал и провоцировал тайный колдовской культ Гхол Волуптара. Эта секта воспользовалась беспорядками, чтобы совершить несколько тёмных ритуалов, предотвратить которые смогли только объединённые силы Адепта Сороритас и придворные войска правителя.

Эти чудовищные восстания и тихий шёпот ведьмокровок в глубинах синтиллийских подульев – лишь одни из тысячи знамений, говорящих, что Бледная толпа не прекратила угрожать Каликсиде, а только начала.

Как проходит восстание

Каждый мятеж, в котором замешана Бледная толпа, возглавляет один из её зловещих таящихся повелителей. Они выбирают мир, на котором популяция мутантов готова восстать, и проникают в её ряды, будь то шахтёры, рабочие с химических фабрик или бродяги из пустошей и радиоактивных ям подулья. Вместе с таящимся обычно прибывают ведьмы и мутанты с Тренча, закалённые убийцы и ковены чудаков-прорицателей. Оказавшись на месте, повелитель и его прихвостни начинают распространять идеалы Бледной толпы среди местных мутантов и отбросов. Всякое сопротивление иных вожаков подавляют любыми средствами или включают их в ряды Бледной толпы. Впрочем, культ не против сотрудничества с преступным миром подулья и другими сектами в обмен на оружие и помощь в тех краях, где не могут действовать мутанты.

Таящийся повелитель и его свита пользуются тактикой и стратегией, отточенными на кошмарной Тренчской войне. Их главный метод – внезапный натиск, что выплёскивает всю ярость Толпы в едином порыве. Восставшие чудовища беснуются, волны уродцев затапливают улицы городов, творятся психические расправы, гремят взрывы, мутанты-смертники бегут в последнюю атаку, и повсюду льётся кровь. Зачастую такие выступления нужны, чтобы отвлечь врага от истинных целей таящегося повелителя.

Восстание Бледной толпы сопровождают ужасные разрушения, особенно если культ сумел завлечь в свои ряды большое количество сильных нечистых псайкеров. Если первый этап увенчается успехом, Толпа попытается закрепить за собой захваченное и создать базу для масштабной партизанской войны.

Если в руки культа попадут большие территории, неминуемо следуют грабежи и расправы, а неизбирательная жестокость и порабощение тех несчастных, что не носят мутантского клейма, становятся обычным делом. Впрочем, у Бледной толпы всегда плохо получалось удерживать захваченную территорию – во многом, из-за отсутствия единства. Эгоизм вожаков и тот факт, что большая часть рядовых бойцов – это просто неподготовленные невежественные ватаги, зачастую губит плоды всех побед, что может одержать культ.

Столкнувшись на определённом театре военных действий с превосходящими имперскими силами, Бледная толпа неминуемо терпит поражение, особенно после того как её вожди и нечистые псайкеры будут нейтрализованы. Впрочем, даже у такой победы есть свои опасности. Если мутанты были остановлены, но не истреблены, Толпа разобьётся на множество мелких шаек повстанцев и мародёров, что будут вести свои мелкие войны. Именно поэтому восстание так сложно окончательно подавить, если не истреблять каждого встреченного уродца, мутанта и бродягу – а такое решение очень по душе многим инквизиторам и маршалам пуританского склада ума.

Восстания мутантов и колдовские культы в Империуме

Существование «дозволенных» популяций мутантов (то есть тех, в ком не видно явного прикосновения Варп) всегда было обоюдоострым мечом для властей Империума. Несчастные уродцы часто бывают жизненно важны для экономики, но представляют проблему для гражданского порядка и служат потенциальным очагом восстаний, бунтов и деятельности культов. История многих планет пестрит беспорядками, что превращались в ожесточённые и безжалостные конфликты.

Хотя Имперский закон и вера защищают граждан от худших видов эксплуатации на большинстве миров, те, кто не могут в полной мере назвать себя человеком, не могут и наслаждаться такой защитой от алчности власть имущих. Всё ухудшает страх большинства «обычных» подданных Империума перед мутантами, которых считают нечистыми, ненормальными носителями неизлечимого зла. Многие мутанты с лихвой платят таким людям ненавистью.

Мутантов часто выселяют в самые ужасные условия, что только можно найти в глубинах рад-рудников Сефирис Секундус или удушливых химических заводах Соломона. Всеми поносимые, эксплуатируемые, лишённые удобств общества, мутанты и недолюди становятся благодарными слушателями для еретиков всех мастей. Любой, кто предложит им хоть кроху надежды, отнесётся по-человечески или покажет шанс отомстить, найдёт себе верных последователей.

Самые опасные из этих незаконных тайных сект возглавляют колдуны и чудные. Мутанты, особенно на мирах, затронутых скверной Варпа, куда чаще рождаются псайкерами, чем обычные люди. Проблему усугубляет то, что пробудившийся дар легко скрыть за множеством телесных и духовных уродств и молчанием сотен сородичей, ненавидящих власть имущих. Кроме того, обычные пробудившиеся псайкеры, не готовые пополнить урожай Чёрных кораблей, часто бегут в промышленные пустоши или скрываются в тенях подулья. Опасная и жестокая жизнь в таких местах вкупе с преследованием имперскими властями, обостряют их способности и ещё больше разжигают ненависть к Империуму.

Хотя некоторые нечистые и ведьмы живут в одиночестве, почти превращаясь в зверей, мутанты-псайкеры часто обзаводятся последователями и создают культы в честь себя. На удалённом диком или феодальном мире такие секты наводят ужас на людей, обрастают суевериями и ложными убеждениями. В шумных городах центрального Империума ведьмовские общины вынуждены прятаться в глубинах и запугивать местный сброд, изгоев и уродцев явной демонстрацией своих способностей. В редких случаях (для этого псайкер должен быть хитёр и могуч) они пробираются в сам улей.

Ведьмовские культы, какими бы малочисленными и местечковыми они не были, остаются крайне опасными для Империума, ибо если позволить им существовать, они будут помогать мутантам-бунтарям или сами станут вратами для потусторонних кошмаров.

Инструктаж Инквизиции

Бледная толпа находится под пристальным наблюдением Святых Ордосов и Адептус Арбитрес и подвергается общим и постоянным чисткам. После своего первого и самого значительного выступления Таящийся совет был уничтожен, а шаткий союз ведьм и мутантов, которым он руководил, стал тенью самого себя. Это не положило конец Бледной толпе (как и не прекратило волнения на Тренче), и на иных мирах Каликсиды и за её пределами произошли масштабные восстания, вдохновлённые Толпой.

Единственное, что связывает отдельные мятежи (по крайней мере, единственное известное Инквизиции) – это присутствие таящегося повелителя и название «Бледная толпа». Насколько знает Инквизиция, таящиеся повелители не согласовывают свои действия, и многие члены Ордосов считают, что большинство таковых враждует со своими былыми соратниками, отчего разрозненный культ становится сложнее искоренить. Инквизиции немало известно о методах, убеждениях и былых восстаниях Бледной толпы, но ничего – о её численности и личностях выживших таящихся. Такое положение дел помогает Толпе выживать и оставаться угрозой спокойствию имперскому режиму. Святые Ордосы твёрдо намерены выследить каждого предателя, ведьму и бунтаря. Страницы истории, хранящие название «Бледная толпа», должны быть сожжены вместе с её последними членами.

Ведьмы, повстанцы и проклятые: войска Бледной толпы

Изначальная Бледная толпа была шатким объединением мутантов, недолюдей и нечистых псайкеров, собранных воедино волей загадочных таящихся повелителей. В рядах бунтовщиков Толпы встречались мутанты, недолюди и мятежники всех видов, от искажённых уродцев и изгоев, что трудятся на самых опасных работах в Империуме, до настоящих чудовищ и безумных колдунов колоссальной мощи.

Чтобы отразить Бледную толпу игромеханически лучше всего подойдут *мутант* и *мутант-выродок* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, а находящаяся же там *ведьма* послужит слабым нечистым псайкером, что часто руководят обычными погромщиками. Для того, чтобы отобразить иных изгоев и бунтовщиков, идеально подойдут *заводской рабочий* (на Тренче), *подонок* и *отребье*. Самые ужасные и необычные чудовища Бледной толпы описаны ниже. Кроме того, в ранее в этой главе рассказано об особых психосилах, что отлично подойдут для псайкеров Бледной толпы и (изредка) для игровых персонажей.

Таящийся повелитель

Таящиеся повелители – это главы Бледной толпы, что направляют её действия, разжигают восстания и собирают ведьм и мутантов под своё знамя. Таящиеся недолго действовали сообща, но этого хватило, чтобы почти уничтожить целый мир. Хотя многие из Совета были убиты, многие сбежали и продолжили своё дело. Говорят, что уже появились и новые таящиеся повелители, что приняли догматы предшественников. Все эти существа – мутанты и необыкновенно могучие псайкеры, которых ведёт абсолютная ненависть к Империуму и вера в то, что человечество должно эволюционировать, чтобы выжить.

Таящийся повелитель								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
27	27	30	30	30	45	33	52	37
Количество ран: 14				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)+19», «Допрос (СВ)», «Запретное знание (Варп, Мутанты, Псайкеры) (Инт)+20», «Запретное знание (Ересь, Культы) (Инт)», «Запугивание (Сил)», «Инвокация (СВ)+20», «Командование (Тов)+20», «Логика (Инт)+10», «Маскировка (Тов)», «Обаяние (Тов)+10» «Обман (Тов)+10» , «Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Администратум, Империум, Имперское кредо, Имперская Гвардия, Преступный мир) (Инт)+10», «Проницательность (Вос)», «Психическое чутьё (Вос)+20», «Язык (Наречие мутантов, Низкий готический) (Инт)».*

Таблица 2-5 «Мутации таящихся»

Бросок 1к100	Результат
01-20	**Повелитель ведьм:** этот таящийся повелитель – псайкер чудовищной мощи, что воплощает всё страхи Ордо Еретикус. Пси-рейтинг этого повелителя возрастает до 6, он получает все малые психосилы и все психосилы из одной выбранной дисциплины (биомантия, пиромантия, прорицания, телекинез, телепатия), в том числе из раздела **«Псайкана Обскурус»**. Также таящийся получает талант *«Углублённое изучение (Выбранная дисциплина)»*.
21-40	**Нечестивый ужас:** в душе повелителя вопиет буря психической энергии, что искажает окружающую реальность и повреждает чужие умы. Таящийся повелитель получает особенность *«Страх (4)»* и эффект *«Демонического присутствия»* с одним демоническим феноменом (см. **таблицу 12-8** на стр. 602 в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**). Повелитель может «включать» и «отключать» воздействие этих черт, если успешно пройдет **тяжёлый (-20) тест Силы воли** и потратит частичное действие.
41-60	**Изменчивость:** тело таящегося повелителя может проявлять самые разные мутации по его желанию. Повелитель может выглядеть совершенно нормально или получить одну выбранную им *слабую мутацию*, потратив частичное действие, или *сильную мутацию*, потратив полное действие (см. **таблицы 12-3** и **12-4** из **«Базовой книге правил и книги инквизитора»**, где перечислены нужные мутации). Одновременно повелитель может иметь две любых мутации.
61-80	**Тёмный канал:** таящийся повелитель нетронут телесными мутациями, невидим для психического взора и неподвластен силам Варпа. Он невосприимчив к воздействию психосил, нацеленных прямо на его разум или тело (хотя телекинетически брошенные предметы и энергии будут воздействовать на таящегося по общим правилам). Также повелителя нельзя засечь тестами *«Психического чутья»* или при помощи схожих способностей (хотя творимые им психосилы заметить можно). Такие повелители не могут применять никакие психические способности и обладают псирейтингом 0.
81-00	**Слившийся с Варпом:** таящийся повелитель настолько пропитан энергиями Варпа, что уже перестал был телесным существом. Он получает особенности *«Потусторонний»* и *«Фазовый»*, а также талант *«Психический вампир»* (см. стр. 25). В бестелесном состоянии он также получает особенности *«Одержимость»* и *«Варп-оружие»* (только на свои природные атаки).

Таланты: *«Аура власти», «Бесстрашие», «Мастер-оратор», «Могучий разум», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Пистолеты (Стаб и ещё одни любые)», «Пси-рейтинг 4», «Сопротивляемость (Психосилы)».*

Психосилы: любые девять малых психосил и пять обычных психосил (из любой дисциплины).

Особенности: слабая мутация (одна мутация с шансом 50%, см. стр. 579 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, но перебрасывайте результат *«Чудной»)*, мутация таящегося (см. **таблицу 2-5**).

Оружие: психосиловой посох (1к10+3+Пси-рейтинг У, ББ 2+Пси-рейтинг, Сбалансированное, бонус Силы учтён, прочие правила психосилового оружия см. стр. 353 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**), стаб-пистолет (30 м., 1/3/-, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 9, ПД)

Снаряжение: мантия-саван, психофокус (встроен в психосиловой посох).

Уровень угрозы: Еретикус Экстремис.

Ведьмокровка

Ведьмокровки – это ужасные серокожие мутанты, рождающиеся в глубинах пепельных нор Тренча. Они обладают слабыми психическими способностями и любят человечину. Ведьмокровки рождаются и живут в кромешной тьме – это безволосые, чахлые твари с уродливыми, больными конечностями и невозможно широкими пастями, в которых растут ряды игольной остроты зубов. Коварные, жестокие и голодные ведьмокровки наводят ужас на солдат Тренчской войны.

Благодаря своим психическим способностям и странной иллюзии, что придаёт им подобие нормальности, ведьмокровки-лазутчики проникали в лагеря и похищали гвардейцев. Позже их жертв находили расчленёнными и обглоданными до костей. Когда Таящийся совет распался, многие из чего членов собрали вокруг себя шайки ведьмокровок, с помощью которых начали устраивать восстания и наводить ужас по всему сектору.

Ведьмокровка

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
32	22	38	28	32	28	42	25	11
Количество ран: 12				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 2				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Выживание (Инт)+10», «Лазанье (Сил)+10», «Психическое чутьё (Вос)», «Скрытность (Лов)», «Язык (Низкий готический, Наречие мутантов) (Инт)».*

Таланты: *«Обострённые чувства (Зрение, Слух)», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Пси-рейтинг 1».*

Психосилы: *«Помутнение», «Чувство присутствия».*

Особенности: *«Ночное зрение», «Страх (1)* (срабатывает, когда его истинная природа раскрывается)».

Аура лжи: ведьмокровка излучает странную психическую ауру, что до поры, до времени скрывает её ужасную природу. Любой персонаж, смотрящий на ведьмокровку-лазутчика, должен пройти **трудный (-10) тест Силы воли**. В случае провала он будет убеждён, что видит обычного и совершенно неприметного человека – например, беженца. Это воздействие считается психическим. Ведущий может делать броски скрытно, чтобы сохранить напряжение. Аура лжи спадает, если тварь бросается в атаку или оказывается в двух метрах от смотрящего. Обладатели умения *«Психическое чутьё»*, смотрящие на ведьмокровку-лазутчика, могут предпринять отдельный тест, чтобы заметить ауру.

Ночной: у этого существа есть особенность *«Ночное зрение»*; оно получает штраф -10 на все тесты на ярком свету и не терпит огня.

Оружие: игольной остроты зубы (1к10+2 Р, Разрывное, Примитивное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: рванина, часто с капюшоном или толстым шарфом.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

Исполинский мутант

Исполинами обобщённо называют самых больших и свирепых мутантов-трудяг. Габаритами они нередко сравнимы с огринами, а их ярость такова, что даже другие мутанты держат их в цепях, сторонятся или убивают, если те окажутся слишком опасными. Многие исполины страдают от самых отвратительных мутаций, что делают их ближе к диким зверям, чем к людям. Во время Тренчской войны такие исполины (также известные как «звери» или «потрошители») служили Бледной толпе ударной силой. Таящиеся повелители собирали их со дна улья и подчиняли своей воле, а потом бросали в бой. В пепельных норах чудовищная сила и свирепость исполинов позволяли им истреблять целые отряды солдат. Эти твари – самые крупные среди мутантов, но они встречаются в каждой тёмной и грязной дыре Империума. Хотя Тренчская война уже отгремела, исполины всё ещё встречаются в большинстве восстаний Толпы – нередко хозяева вгоняют их в безумное неистовство и посылают сеять разрушение в начале выступления.

Исполинский мутант								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
38	10	$^{8}/_{41}$	56	20	12	22	25	05
Количество ран: 22				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий БВ: 5				**Броня:** грязная кожаная броня с металлическими пластинами (всё по 6, Примитивная)				

Умения: *«Выживание (Инт)+10», «Лазанье (Сил)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Стремительная атака», «Яростный натиск».*

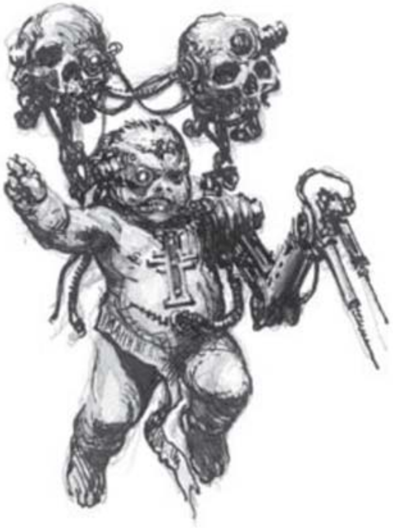
Особенности: две малых мутации (см. стр. 579 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**), *«Коренастый»*, *«Природное оружие (Крушащие кулаки)»*, *«Размер (Большой)»*, *«Сверхъестественная Сила (×2)»*.

Броня: грязная кожаная броня с грубыми металлическими пластинами (всё по 6, Примитивная броня)

Оружие: крушащие кулаки (1к10+8 Р или У, Примитивное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: нет.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.



Психическое чудовище

Такие существа – это кошмарная психическая мощь во плоти. Несанкционированные, зачастую мутировавшие твари, обладающие грубыми и грозными способностями и ведомые безумной злобой. Во время Тренчской войны Таящийся совет бросал таких против целых отрядов, посланных в пепельные норы – они сжигали плоть гвардейцев и заставляли солдат обратиться друг против друга. Даже после раскола Совета Бледная толпа продолжила набирать таких существ и использовать их как оружие на начальных этапах восстаний.

Психическое чудовище								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	25	30	30	30	42	33	65	39
Количество ран: 17				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** никакой или трофейная				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запретное знание (Одно любое) (Инт)+10», «Инвокация (СВ)+20», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)+20», «Ремесло (Одно любое) (Инт)», «Тайные знаки (Оккультные)» †, «Тайный язык (Один Любой) (Инт»), «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

† В оригинале *«Secret Signs (Occult)»* без указания на применяемую характеристику. В книгах правил такого умения нет, но, возможно, подразумевается умение *«Шифры»*.

Таланты: *«Колодец силы (3)», «Пси-рейтинг 5», «Психическая злоба», «Психическое совершенство (Выберите одно)», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Телесная конверсия», «Углублённое изучение (Выберите одну дисциплину)».*

Психосилы: пси-чудовища обладают психосилами *«Вспышка», «Клин», «Левитация», «Огнеустойчивость», «Причинить боль», «Проекция», «Психический вопль», «Телекинез», «Телекинетический щит», «Телепатия»* и *«Чувство присутствия»*, а также одним из приведённых ниже наборов.

● **Кукловод:** *«Доминирование», «Душегуб», «Ключ к разуму», «Массовое подчинение», «Меня тут нет», «Принуждение».*

● **Сжигатель:** *«Испепеление», «Огненная стрела», «Огненный шторм», «Стена огня», «Холокост», «Человек-факел».*

● **Извратитель плоти:** *«Агония», «Биомолния», «Кипящая кровь», «Нож в ране», «Плоть, подобная железу», «Регенерация», «Скульптор плоти».*

● **Телекинетик-разрушитель:** *«Ловец пуль», «Психический клинок», «Психическое сдавливание», «Психокинетическая буря», «Силовой барраж», «Точный телекинез».*

На заметку: учитывая воздействие своих талантов и бонус Силы воли, психическое чудовище добавляет +9 к броскам костей при сотворении психосил. Этот бонус возрастает до +11 при применении психосилы из той дисциплины, с которой связан выбранный талант *«Углублённое изучение»*. Умение *«Инвокация»* и талант *«Телесная конверсия»* могут ещё больше увеличить этот бонус.

Особенности: мутация (одна случайная *слабая мутация* с вероятностью 75% и одна *сильная* с вероятностью 25%).

Броня: никакой или трофейная.

Оружие: ничего, кроме своего разума.

Снаряжение: накидка и лохмотья.

Уровень угрозы: Еретикус Экстремис.

Ночной культ

«В Последний день мы воспрянем вместе с Императором»

- кредо Мортифекс

Некоторые философы говорят, что Империум – это не только бесчисленные массы людей, несметные миры и безграничная мощь, но колоссальная паутина тайн. Секреты и неведение об истинной природе вещей – его краеугольный камень. Знание здесь косно и строго ограничено, потому что людям лучше полагаться на веру, чем на факты, ибо факты почти не оставляют места надежде, а осознание всех ужасов, с которыми сталкивается человечество, может привести лишь к непреодолимому отчаянию и гибели.

Службы, призванные защищать Империум, не могут позволить своим агентам прятаться за щитом подобного неведения – в первую очередь, Инквизиция. Тем не менее, некоторые истины слишком опасны, а знания – слишком ценны, даже для того, чтобы доверять их Святым Ордосам.

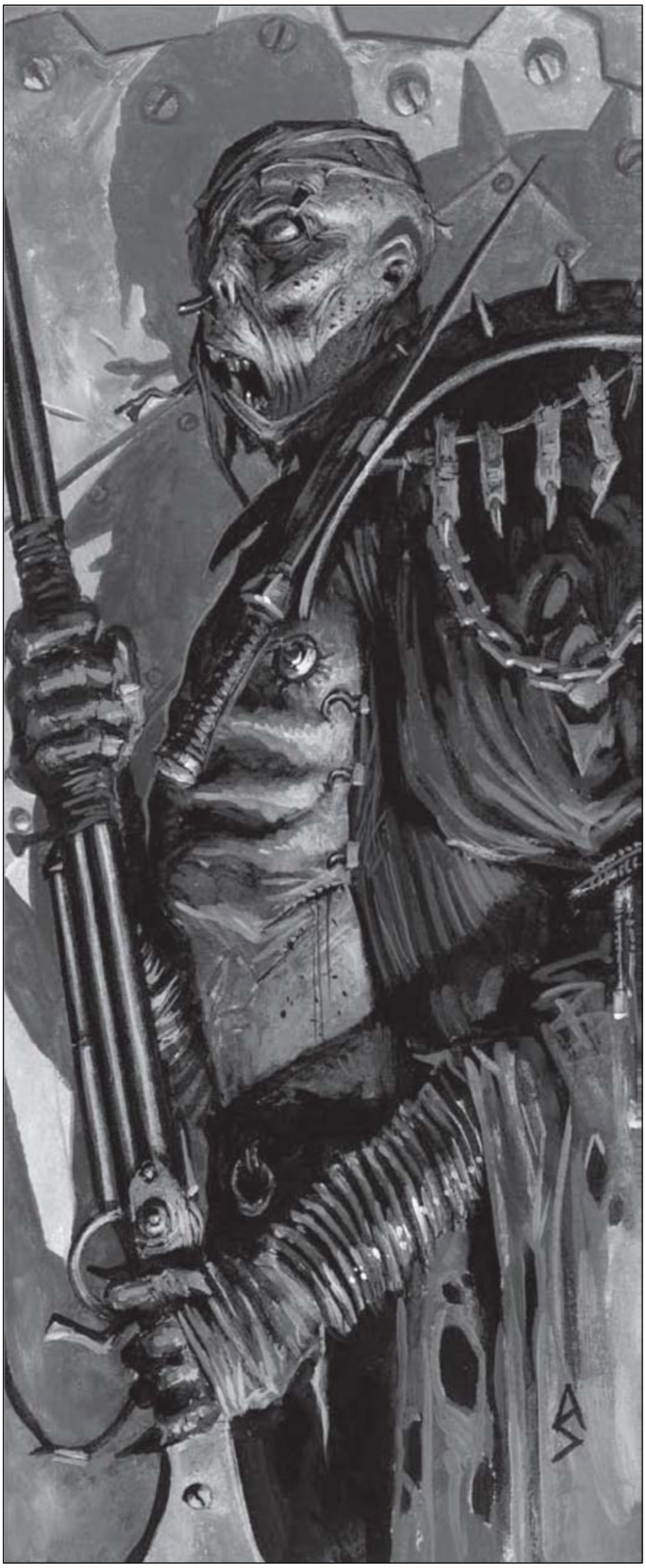
Одна из таких тайн – всё, что касается Ночного культа. Для большинства это просто старая, мрачная сказка в духе историй о привидениях, что рассказывают на десятках миров, дабы отпугнуть тех, кто может потревожить мёртвых. Но за баснями, под наслоениями древних мифов, отрывочных записей, полуправды, заблуждений и откровенной лжи, лежит истина. Эта история восходит ко временам основания Каликсиды, когда Голгеннов крестовый поход терпел поражение, а смертный стал святым. Она описана в апокрифических источниках и касается давно отлучённой еретической секты Имперской веры, темнейших и запрещённых технологий, пророчества о Конце дней и силе, что позволяет мёртвым ходить.

Поклонение Императору Воскресшему

Одна из центральных тем всей Имперской веры – это телесное самопожертвование Императора, величайшее мученичество, благодаря которому Повелитель человечества спас своих подданных и обрёл бессмертие.

Секты и учения, что основывают свои догмы на этом аспекте самопожертвования и продолжающейся жизни после смерти, в Министоруме именуются Культом Императора Воскресшего. Хотя Экклезиархия признает такое истолкование каноничным, убеждения его самых горячих сторонников служат источником схизм, отклонений и ересей, что принимают облик множества культов смерти, сотен фанатиков и мрачно-мистических изводов веры. Такие секты очень разнообразны – от пепельнолицых флагеллантов, что дают обет оставить все мирские заботы и жить как «благословенные мертвецы», до жертвенных культов и обществ радикалов-воскресителей, что пытаются добиться телесного возрождения Императора, который поведёт человечество в новый золотой век.

Самые фанатичные воскресители уже стоят вне закона и вынуждены тайно заниматься своими тёмными науками и искусствами Варпа, что позволят сбросить оковы смерти – иногда с чудовищными результатами. Большинство воскресителей, которых со всем пылом преследуют, как Ордо Еретикус, так и культ Механикус, остаются настоящими фанатиками, считающими себя праведниками, которые верят, что Империум сбился с истинного пути, и, что только им открыта воля Императора и способ спасти человечество.



Использование Ночного культа

Загадка Ночного культа была придумана как образец еретического мифа и возможность ввести в игру тёмный заговор внутри Инквизиции. Кто или что стоит за Ночным культом, как широко распространилась порча, кто пользуется старой легендой ради своих целей – решать вам, ведущий.

Каликсидская танатология

В Каликсиде поклонение Императору Воскресшему всегда имело теоретические основания и последователей. Многие местные культуры уделяют достаточно внимания погребальным обрядам, мистической теургии и почитанию усопших, хотя конкретные обычаи и ритуалы могут разниться даже в пределах одного мира. На столичной Синтилле уроженцы улья Тарсус одержимы костехранищами и обожают благословленные талисманы из мощей, а обитатели Сибеллуса всеми силами стараются сберечь останки предков и воздать им все посмертные почести (а также погреться в отражённых лучах славы покойных). Жители же Амбулона, к ужасу своих соседей по планете, с трупами не церемонятся.

Преображение святого Друза на Маккавее Квинтус – легендарное воскресение смертного милостью Императора – стало краеугольным камнем культа Друза и укрепило веру каликсидцев в посмертное возрождение праведных. В секторе есть несколько погребальных миров – например, Гранитор или Передышка паломника, – что традиционно считаются самыми благоприятными местами последнего упокоения и потому служат исполинскими кладбищами. На таких мирах влияние культа Императора Воскресшего ни с чем не сравнимо. В секторах с таким количеством мрачных и зловещих обрядов и привычных всем странных суеверий, могут легко множится и незаметно набирать силу культы смерти, мистические секты и другие ереси.

Легенда о Ночном культе

На многих мирах сектора ходят легенды о привидениях, об оживших бесплотных покойниках, об отмщении умерших, о призраках, что охотятся на тех, кто тревожит чужие могилы, и мстительных духах, карающих тех, кто был к ним несправедлив. Такие суеверия могли быть естественной попыткой объяснить неведомое. Но во вселенной, где за гранью сущего ярится голодный Варп, за сказками может крыться правда о потустороннем зле.

Хор душ

В истории Каликсиды можно найти надёжное свидетельство о том, откуда берут свои корни такие техноереси, как Анима Мори – особенно, в работах чудовищного архиеретеха Умбры Малигриса и его учеников. Он «прославился» тем, что переоткрыл богохульные Саркозанские технологии. Созданный им генератор испускает странные биоэфирные волны, что воздействуют на мёртвую плоть, насыщая её и наполняя противоестественной жизнью.

Этой энергии достаточно, чтобы вернуть труп к неуправляемой, ненормальной «жизни». Но если воздействие волн усилить специальным имплантатом (который можно вживить почти любому относительно целому трупу), их сила возрастёт десятикратно, и оживлённым покойником можно будет управлять. Саркозанские волны незримы невооружённому глазу, но их источник испускает странный, диссонирующий стон, что и дало генератору его название – «Хор душ».

Одна из самых старых легенд сектора рассказывает о Ночном культе. Говорят, что это собрание призраков, проклятых душ лживых священников, предателей и грешников, обречённых каяться пред Золотым троном. Миф утверждает, что пропащие души стерегут могилы праведных, что пали на службе Императору, защищают чистых сердцем и страшно мстят тем, кто охотится на набожных подданных или тревожит покой забытых мучеников. Министорум не любит этот миф, ибо он почти что проповедует поклонение нечистым духам и колдовство, но с небольшими отклонениями легенда бытует столько же, сколько существует писаная история. От Синтиллы до Сумрака, от Соломона до Решии можно найти такие легенды, но самые древние и, быть может, самые опасные, бытуют на священном Маккавее Квинтус.

На этом мире-храме такие рассказы считаются настолько кощунственными, что караются костром, а сам Ночной культ носит иное, более старое название – Храм истинного воскрешения. Его история связана с преображением Друза, который был сражён, но воскрес и обрёл святость. Говорят, что перед военным советом Друза тогда появился священник в полуночно-чёрной рясе с почерневшим от пламени посохом, и устыдил военачальников за трусость и отсутствие веры. Легенда гласит, что именно вмешательство загадочного незнакомца воскресило Друза. В ответ полководец, что позже станет святым, пообещал спасителю воздвигнуть новый храм истинному воскрешению – создать культ, что будет оберегать души смертных от величайшего врага, порабощающего слабых, и карать осквернённых вплоть до самых последних дней, когда мёртвые восстанут из могил, и Император поведёт их в последнюю битву.

С тех пор Храм и его «культ ночи» прочно вошли в фольклор Маккавея и окрестностей. По сей день многие маккавейцы, рискуя своими жизнями, зажигают чёрные свечи, чтобы увидеть духов предков на зимнее солнцестояние, когда спутники планеты переживают затмение, и верят, что священные дары, оставленные на пустынных перекрёстках, могут обрушить на голову врагов ужасное возмездие от хладных рук мертвецов Ночного культа.

Анима Мори

Святые Ордосы беспокоят не только ложные учения, дающие почву колдунам, и зловещие практики, касающиеся мёртвых, но и цена, которую готовы заплатить люди, одержимые идеей победить смерть. Последняя зачастую проявляется в попытках продлить собственную жизнь. Да, для богатых и могущественных людей существуют омолаживающие операции, что позволяют жить веками, а искусство Адептус Механикус может сохранять тело (или хотя бы сознание) ещё дольше. Конечно, для многих потеря человечности, что сопровождает такой способ продления жизни – слишком высокая цена. Тем, кто не боится скверны и проклятия, ответ дадут тёмные искусства, иные же будут искать его в запретной мудрости ксеносов и артефактах, но результат обычно столь же ужасен, как сделка с демоном.

Участь ужасного Саркоза

«Ночь темна и полна ужасов, но нет ужаса сильнее, чем гнев Восставшего бога человечества. Пустые лжецы Варпа замолкнут, а ложные железные идолы на могилах обратятся во прах. Сама смерть умрёт, подобно червю, раздавленному сапогом».

- кредо Мортифекс

В тёмные времена, что последовали за эрой Отступничества, на западных рубежах сегментума Пацификус, в субсекторе Саркоз, вошёл в силу имперский культ смерти, что называл себя Братством восставших. Он действовал в западных пределах имперского космоса, и его не затронула гражданская война, что расколола Империум, отчего Братство всегда твёрдо выступало против всех врагов Бессмертного Бога-Императора человечества. Увы, цена, что культ платил, и ереси, которым он подвергся, оказались слишком велики, чтобы Империум смог их простить, когда несколько столетий спустя крестоносный флот вторгся на галактический запад, чтобы вернуть потерянные некогда миры. Война, что отгремела тогда, хранится в строжайшей тайне до сих пор – о ней ходят лишь мрачные истории в Святых Ордосах, культе Механикус и нескольких орденах Астартес, что сражались в этой тёмной и горькой междоусобице.

С тех пор во многих секторах западного сегментума поползли слухи об ужасных детях мёртвого Саркоза, что бежали во тьму, и об их чудовищном искусстве. Говорят, что та древняя ересь по сей день вдохновляет имперские культы, одержимые идеей воскрешения из мёртвых, и служит источником странных обрядов, что проводят на древних кладбищах, в мрачное подражание ритуалам Министорума.

Говорят, что Кредо Мортифекс, ужасное саркозское толкование Имперской веры, и утраченные технологии культа стали вожделенной добычей для множества тёмных сект, которые готовы отдать за такие сокровища, что угодно. Обладать ими смертельно опасно – говорят, что любого «язычника», что посмеет завладеть саркозанскими реликвиями, ждёт проклятие.

Для других людей «победить смерть» значит не «продлить жизнь», но «вернуться из мёртвых». Считается, что все науки и искусства, позволяющие настолько извратить природный порядок вещей, были запрещены ещё до Великого крестового похода. В канонах жречества Марса, Анима Мори (так именуется эта запретная технология) считается одной из самых старых, страшных и опасных техноересей.

Чаще всего исповедующие Анима Мори создают себе слуг из покойников и оживляют их – так появляются трупы-трэллы или каррионаты. Различие между трупом-трэллом и сервитором неочевидно, и мирянин легко может их спутать. Сервиторы, будучи живыми существами, сделанными из настоящих людей или выращенных искусственно – краеугольный камень имперских технологий, а порой в их конструкции используются и органические останки – например, кости (взять хотя бы вездесущие сервочерепа). Но Анима Мори делает большой шаг вперёд. Её последователи ищут возможность оживлять мёртвые и поражённые некрозом ткани, чтобы создавать сервиторов, не знающих слабостей плоти, а в перспективе – сотворить бессмертную живую машину. Анима Мори существует во множестве обличий – одни еретехи создают необычные вирусы (например, «Лазаря», что тысячелетиями терзает сегментум Соляр), другие полагаются на древние технологии человечества, вроде чудовищного запретного археотеха, такого как излучатели саркозанских волн.

Иные формы ереси заключаются в работе с силами Варпа и ксенотехом. Все они запрещены, ибо каррионатов считают кощунством не только Экклезиархия, видящая в них искажение облика человека и преступление против души, но и культ Механикус, что по неизвестным причинам ревностно чтит свой древний запрет на такие технологии. Использование Анима Мори опасно само по себе, а её истинная природа мало понятна даже тем безумцам, что занимаются ей.

Пляска смерти

До инквизитора Кэлита Ноноро из Ордо Еретикус дошли доклады о нескольких странных происшествиях и слухах, касающихся Периферии – давно колонизированного, но слабо заселённого пространства на границе Каликсиды и Скаруса. Доклады, что касались нескольких нераскрытых убийств и исчезновений, а также передавали смутные слухи о ходячих мертвецах и беспокойных духах, дошли до Ноноро через его обширную агентурную сеть как раз, когда он истреблял колдовской культ среди ржавых пустошей Циклопеи. Для расследования он отправил несколько групп самых способных аколитов на Циск, Синофию, Кальф и другие места.

Ноноро беспокоила схожесть описанных происшествий и пугала возможность того, что все преступления – дело рук одного культа, раскинувшегося на несколько миров. Сообщения от аколитов инквизитор читал со всё растущей тревогой. След, что вёл на Синофию, оказался ложным, но на Циске было сожжено целое аббатство, а фигуры в чёрных рясах убивали всех вокруг, не обращая внимания на пули. Аколиты Ноноро нашли местных, что пересказали им легенду о Ночном культе, объяснявшую произошедшее и гласившую, что Император покарал аббата и его священников за алчность и греховность. Как раз, когда циклопейские чистки достигли своего апогея, Ноноро получил срочное астропатическое сообщение от Владимара Хэка, одного из своих старших агентов и бывшего маршала Адептус Арбитрес – мёртвые восстали на Кальфе.

На Кальфе тогда творились беспорядки и распри песчаных баронов. Инквизиторские команды привлёк бедный, беззаконный город Ванитас. С помощью местных наёмников аколиты напали на тайное убежище еретической секты, что звала себя «Детьми истинного воскрешения». Слуги Императора понесли тяжкие потери, но захватили необычного пленника – человека, что был уже мёртв, но ещё жив. В местных архивах он значился как ушедший в почётную отставку ветеран Гвардии Иезекииль Матер, скончавшийся от «чёрных лёгких» три месяца назад. Сердце Матера не билось, его лёгкие не дышали, но он ходил, говорил и ревностно проповедовал свою веру в «императоров дар истинного воскрешения».

Отряд санкционированных псайкеров подтвердил, что разум Матера пуст, а его душа – «бездонная хладная пропасть», но в отличие от оживлённых Варпом каррионатов или гниющих чумных мертвецов, он «всё ещё деятелен, умён и целеустремлён». Сообщение резко обрывалось на том, что покойники начали восставать по всему Ванитасу, а аколиты – осаждены в генераторной.

Ноноро не мог сам броситься на помощь, но отправил чрезвычайное сообщение Святым Ордосам и другим власть имущим, что могли отозваться быстро. Вскоре на Кальф прибыли эсминец Флота с охотником на ведьм Сеннахеримом и его свитой, а также «Карьера распутника» – корабль вольного торговца, что действовал вместе с аколитами инквизитора Марра. Что произошло дальше – до сих пор неясно даже членам Ордосов.

Официальный доклад от Сеннахерима гласит, что он и его свита зачистили Ванитас. Охотник на ведьм утверждает, что нашёл одного колдуна, что мог временно возвращать трупы к жизни – очень редкий, но не невозможный «дар», что встречается у некоторых нечистых псайкеров, и часто используется бандитами, чтобы запугивать своих конкурентов. Охотник на ведьм обратил большую часть города в дымящиеся руины и рассеял его жителей.

Но в сознание местных прочно въелось то, что они называют «Пляской смерти». Сеннахерим в своём докладе клеймит «панические преувеличения» аколита Хэка (что был уже мёртв ко времени прибытия охотника на ведьм), «суеверную истерию кальфцев» и «вмешательство» аколитов Марра, хотя последнее обвинение облечено в намного более осторожные слова. Ходили слухи о том, что «Карьера распутника» внезапно сорвалась с орбиты и была обстреляна с эсминца Сеннахерима. Корабль ушёл целым, а Ноноро послал Конклаву официальный протест против действий охотника.

Последняя воля Владимара Хэка

Отчёт Сеннахерима было нечем оспорить, и Ордо Еретикус счёл дело закрытым. Ноноро же скрылся – считается, что он пережил покушение на свою жизнь на Циске, но где инквизитор сейчас и чем занимается, не знают даже его товарищи.

В высших эшелонах Ордо Еретикус ходят слухи, что один из агентов Ноноро добыл запись, повествующую о последних часах жизни Владимара Хэка, с помощью которой можно обвинить Сеннахерима в предоставлении Конклаву ложных доказательств и раскрыть более обширный еретический заговор. Правда это или нет – неизвестно. Важно то, что события на Кальфе раскололи Ордо Еретикус и вынудили Ноноро начать секретное расследование, а быть может, и частную войну. В Ордо уже появились те, что говоря о нём, употребляют слова «радикал» и «отступник».

Инструктаж Инквизиции

В архивах Каликсидского конклава нет никаких сведений, где упоминалась бы организация, культ или доктрина, что называлась бы «Дети истинного воскрешения», а фраза «Ночной культ» связана с несколькими необоснованными мифами и суевериями, что не считаются угрозой Истинной вере

Истинная природа Ночного культа

Ниже изложено три версии того, чем может быть Ночной культ. Правдой может оказаться любая, все сразу или никакая из них. Игроки могут погрузиться в расследование или изучение чьего-то наследия лишь для того, чтобы обнаружить, что оказались по горло в совершенно неожиданных проблемах!

Темнейшее искусство: в поисках бессмертия

Первая возможность – еретическая секта, скрывающая поиски бессмертия за ширмой древней легенды. Возглавлять такие изыскания могут еретехи, изучающие и дорабатывающие древние и запретные знания, что позволяют оживлять мёртвых, тёмные колдуны или псайкеры-мистики, пытающиеся продлить свои жизни и обрести власть над смертью. Такой культ может поддерживать целая сеть могущественных и богатых людей или даже отступническая группировка самой Инквизиции, что готовится пожинать плоды его работы. Легенда о Ночном культе может служить отличным прикрытием от любопытных глаз. Обилие могильников и проникновение в ряды отправляющих погребальные обряды даст секте много материала для испытаний. Такими процессами – неважно, технологическими или мистическими (или техномистическими) сложно управлять – они таят в себе много ловушек и опасностей, в том числе и при достижении успеха. Примером могут служить «устройства Гало», ксенотех, продляющий жизнь (см. стр. 93).

Поклонники хладных могил: Саркозанская ересь

Вторая возможность – сделать Ночной культ «настоящей» ересью, отклонением от Имперской веры, что берёт цели и убеждения культов Императора Воскресшего и доводит их до чудовищной грани. Такая секта будет необычным и пугающим противником, поскольку, оставаясь бесспорно еретической и одержимой запретными и ужасными силами, она остаётся по-своему верна делу Империума. Её члены могут непоколебимо верить в правильность избранного пути и угодности своих поступков Императору, могут защищать праведных, наказывать лжецов, скрываться в тенях и готовить себя к «последней битве», в которой они воскресят мёртвых, дабы сражаться вместе со своим повелителем.

Ночные культисты собираются в разрушенных храмах и местах упокоения под покровом ночи и проводят зловещие церемонии, что повторяют обычные обряды Министорума, на которых бывают обычные прихожане. С терпением и тонкостью тех, кто в преддверии почти вечности, не мыслит категориями месяцев или лет, такие культисты действуют неторопливо, но целеустремленно – они уже давно внедрили своих идейных агентов и платных осведомителей по всему сектору. У такой группы будет много союзников и искренних последователей среди неоториан и ультрарадикалов-реконгрегаторов. Такой Ночной культ может оказаться очень странным и могущественным союзником для аколитов, столкнувшимся с непобедимым врагом. В таких обстоятельствах игроки могут счесть, что столь радикальное решение, как обращение к Ночному культу, всё же лучше, чем гибель целого мира от рук пилигримов Хойты или Нечистых учёных. Решать (и переживать последствия) только им.

Попирающие прах: холодные призраки Варпа

Третий вариант заключается в том, что Ночной культ – ложь, замешанная на суеверном страхе и слабеющей надежде, маска, за которой прячутся чудовища. Эта версия Ночного культа – не более чем хитрость, позволяющей какой-нибудь ксенорасе или кабалу преследовать свои цели. Творцы этого обмана могут быть вампироподобными обитателями Варпа, свирепыми неизвестными ксеносами, сонмом демонических духов, способных вселяться в мёртвых, или особенно порочным ковеном одержимых смертью ведьм или колдунов, что вынуждены кормиться живыми, чтобы поддерживать силы и продлевать своё противоестественное существование.

Также Ночной культ может быть собранием проклятых душ, приговорённых к посмертному служению, или пойманных на грани полужизни и не знающих покоя. Ненависть и злоба таких «ночных культистов» будет холодной и неостановимой – это настоящий замогильный гнев.

Восставший мертвец

Приведённый ниже профиль подразумевает человеческое тело, возвращённое к нечестивой жизни благодаря силе запретной науки или колдовства. Такие мертвецы опасны даже для своих творцов, ибо обладают искрой собственной воли и переполнены бездушной злобой. У этих существ бледная плоть, что может носить отметины от коронерских игл или грубые швы. Нередко мертвецы избегают света. Конкретно этот восставший мертвец основан на человеке, что при жизни был *здоровяком* (см. стр. 586 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Восставший мертвец								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
28	28	55	$^{10}/_{50}$	20	20	15	35	10
Количество ран: 20				**Скорость:** 2/4/6/8				
Общий БВ: 10				**Броня:** лёгкий флак-жилет (торс 2)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное)», «Основное оружие (Стаб)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Сопротивляемость (Психосилы)».*

Особенности: *«Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (Мёртвая хватка, Урон 1к10+БС У)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Страх (1)», «Ходячий мертвец»,* а также *«Саркозанская волна»* или *«Нечестивое»* в зависимости от метода создания.

Ходячий мертвец: этим существам не нужно дышать, они не устают, не болеют и не боятся ядов и других природных опасностей. Мертвецы не могут быть *оглушены* и не получают штрафов за то, что ранены. Кроме того, их может уничтожить только критический урон в *голову* или *торс* – любые ранения в *руки* или *ноги* просто делают конечность бесполезной.

Саркозанская волна (вариант создания № 1): мертвец восстал благодаря имплантату, что даёт ему особенность *«Регенерация»*, если он находится в радиусе действия Хора душ. Этот радиус может меняться от сотни метров (у переносного устройства) до нескольких километров (для большой установки, запитанной от реактора). У таких восставших есть также имплантат-приёмник – это крупное устройство, похожее на паука, вживлённое в грудь или спину. Если вырвать имплантат или уничтожить его *прицельной атакой*, восставший погибнет. Считается, что устройство имеет 5 *очков брони* и может выдержать 2 очка урона перед тем, как сломается.

Нечестивое (вариант создания №2): такие мертвецы восстали, благодаря колдовству, и потому благословлённое и святое оружие наносит им двойной урон. Этими восставшими зачастую движет неутолимая жажда убийства и ими должен управлять их создатель, так же как демоном (см. стр. 109).

Броня: лёгкий флак-жилет (торс 2).

Оружие: мёртвая хватка (1к10+5 У, Примитивное), а также двуручное оружие (2к10+5 Р, ББ 2, Громоздкое, Примитивное) или помповый дробовик (30 м., 1/–/–, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 8, 2 ПД, Разброс). Бонус Силы везде учтён.

Снаряжение: тяжёлая чёрная мантия с капюшоном или закрывающие тело лохмотья, а также посмертная маска и двуручное оружие или помповый дробовик и два магазина.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

Создание существа: восставший мертвец

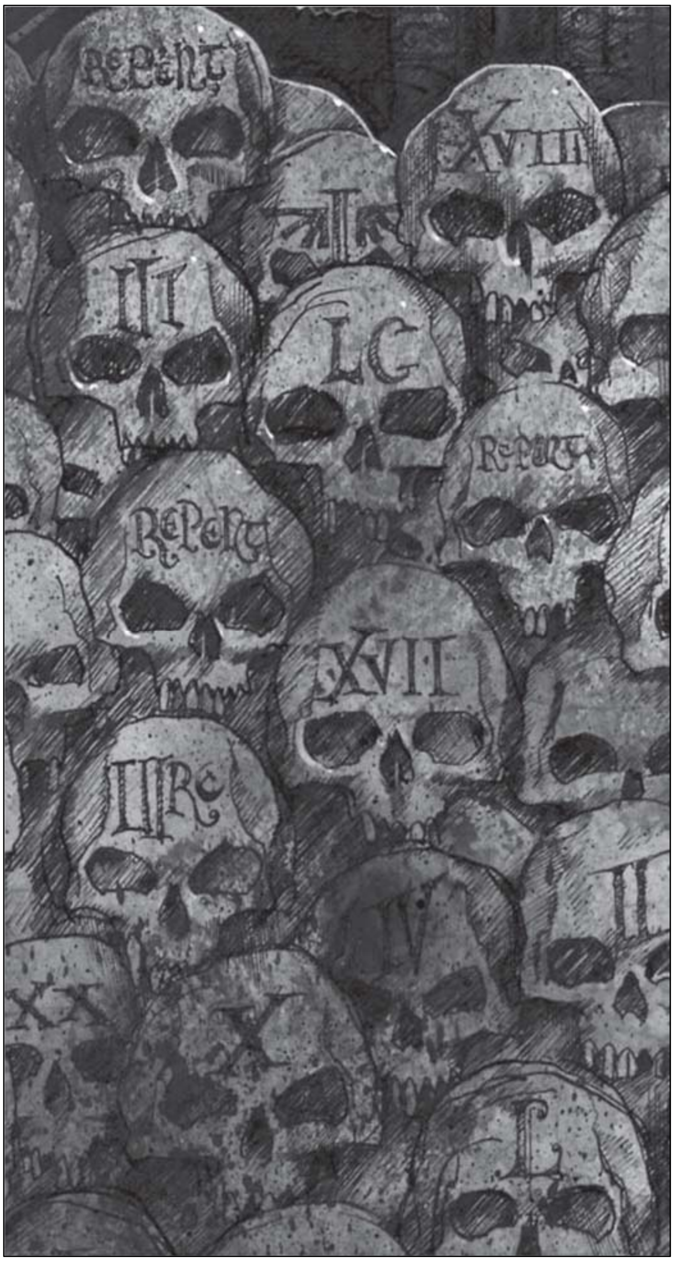
Чтобы создать ходячий труп, внесите следующие изменения в профиль некогда живого существа:

Характеристики: увеличьте Силу, Выносливость и Силу воли на +10; уменьшите Ловкость и Восприятие на -10, снизьте Товарищество вдвое (до минимума в 05). Удвойте количество ран.

Умения и таланты: сохраняются все прижизненные умения и таланты, если это уместно, а также добавляется *«Сопротивляемость (Психосилы)».*

Особенности: существо получает особенности *«Потусторонний», «Сверхъестественная Выносливость (×2)»* и в зависимости от степени разложения, *«Страх (1)»* (если у существа уже был *«Страх»*, его уровень возрастает на единицу до предела в 3), а также *«Ночное зрение», «Ходячий мертвец»* и иные подходящие.

На заметку: если вам требуется более бестолковый и неуклюжий мертвец, используйте чумного зомби (он же каррионат) из **главы IV**).



++ Неведение – это блаженство,
и мудрый не станет
им пренебрегать ++

+++ Астропатический перехват +++

+++ Начало +++

Доступ ограничен: специальная передача для группы «Атропос»

Отправитель: инквизитор Кэлит Ноноро: Ордо Еретикус

Получатель: инквизитор Сайлас Марр: Ордо + ЗАПРЕЩЕНО ЦЕНЗУРОЙ +

Код шифрования: алый – Инверт Ноктис

Данные: +++ ОШИБКА +++

+++ ОШИБКА +++ !БЫЛ%##^&*()_P}{:”_)(*&^%$%^9#&(TJ{|} +++ ОШИБКА +++ {:<>?>

<)#(*&^%$#картину доказательств, что сложилась у меня, и вопрошая – как мы могли так долго позволять этой ереси цвести среди нас? От рассказов о культе смерти Белой девы на Фервиосе до слухов о грузе из Зоны Гало, историй о свирепых чудовищах фенкийских арен и докладах о мёртвых гвардейцах, бродящих по пепельным норам Тренча – эти доказательства годами были у нас перед глазами. А теперь эти нечестивые общины появились откуда-то из недр Тарсуса, а из Инферниса приходят сообщения о безумных еретехах, что поднимают мёртвых.

Самым необычным и, я боюсь, подтверждающим мои опасения о том, чьих рук были все эти преступления, остаётся инцидент у Врат Карвера. Вероятно, воскресители зашли так далеко, что в открытую напали на кабал Пилигримов Хойты, скрывающийся в Старом городе. Мертвые сражаются с проклятыми – в это едва возможно поверить.

Их упорство и вездесущность поражают. Но Инквизиция никак не отозвалась на это, не распространила эти сведения – почему? Я вижу лишь один ответ – заговор молчания в моём собственном ордосе. Подозреваю, что неуклюжий фанатик Сеннахерим – просто брехливый пёс на чьём-то поводке. Я уверен, что вокруг этого дела сплетена чёрная паутина тайн. Мне встречались уничтоженные улики, подчищенные документы и пропавшие свидетели. У меня нет никаких доказательств, кроме предсмертных слов человека, которому я доверял, нескольких отрывочных докладов о проклятом наследии и тайных силах да легенд с войны четырёхтысячелетней давности! У меня есть свои союзники в ордосе – мужчины и женщины, которым я доверяю, и многие другие, что действовали бы, будь у меня веские доказательства. Так что я доверю своё знание вам, Марр. Я знаю – некоторые говорят, что вы опаснее тысячи заговоров, но я знаю, что вы не страшитесь Конклава, а о большем я и мечтать не могу. Я лишь наде…

+++ ОШИБКА +++!4##{}|}”:L:?><24@#X/%^&*()|}{:”:<>?>)(*&^%X//

+++ Сигнал прерван: эфирный поток потерян +++

+++ Копирование; Перешифровка; Перенаправление: Гетеродин; Перенаправление: Хаддрак +++

+++ Омниссия Вульт +++

III

XENOS

The Cold Trade

•

The Amaranthine Syndicate

•

The Beast House

•

The Halo Devices

•

The Cryptos

•

The Curse of Solomon

По посадочной площадке гулял холодный ветер, доносящий едкий запах химикатов, что отравляли воздух во внутренних зонах. Он чувствовался даже в километре от поверхности земли, на крыше старого цеха.

- Нам не следует здесь быть, гильдмейстер, — прошептал Лоррик. Не обратив внимания на слова спутника, гильдмейстер Таллоу надел паровую маску и сделал несколько вдохов чистого воздуха, чтобы собраться с мыслями, не переставая оглядываться в поисках связного. Платформа была пуста — вокруг лишь сотни метров потрескавшегося, ноздреватого камнебетона. Только платформа, холодный ветер да звуки далёкой грозы, что ярится над сигнальными башнями и ульем, чья корона шпилей видна на горизонте. Там же, в кипящих, отравленных небесах, били жуткие зелёные молнии. Такие зрелище трогало его сердце, каким бы тёмным и мрачным оно не было. Это был его родной Соломон, а вскоре он потеряет всё.

- Гильдмейстер... дядя! Их здесь нет, здесь опасно, нам не стоило приходить, — не мог успокоиться Лоррик.

Раздражённый Таллоу с презрением посмотрел на юношу, дергающего его за рукав, кутающегося в слишком большой плащ и пугливо озирающегося по сторонам. Это был сын его сестры — слабак и один из немногих, что ещё не сбежал от него. Наверное, ему просто не к кому идти? Но в нём всё же есть кровь Таллоу, пусть и жиденькая.

- Молчи, Лоррик! Разве у нас есть выбор?

- Но приходить сюда без охраны, без оружия — это самоубийство! А если появятся бандиты, чернокровые? Звери, что бродят по пустошам? Во имя Бога-Императора, давай уйдём!

Таллоу вспыхнул.

- Замолчи, Лоррик или я, каким бы старым или толстым не был, сброшу тебя вниз! Где твоя храбрость? Твоя гордость? Мы — дом Таллоу, гильдмейстеры и владельцы контрактов уже семнадцать поколений. Бандиты, звери — ха! Лучше угодить в брюхо зверя и потерять жизнь, чем в клетку арбитров и потерять власть! И куда лучше, чем попасть на зуб Инквизиции. Поверь, тогда ржавый бандитский нож покажется тебе милосердием!

- Рада слышать, что у вас нет иллюзий, гильдмейстер Таллоу, — будто бы издалека раздался женский голос.

Таллоу и Лоррик вздрогнули и потрясённо оглядели пустую платформу. Никого.

- Покажись, — потребовал Таллоу. — Или это вокс-запись?

- Нет, гильдмейстер, мы здесь, мы давно здесь. Мы просто хотели посмотреть, будешь ли ты исполнять наши инструкции. Такой проверки верности требуют наши собственники.

Таллоу собрался и добавил в голос стали.

- Верности? Возможно, я в отчаянии, но я пришёл сюда не пресмыкаться перед вами — это понятно?

Воздух перед ним задрожал, как вода, в которую бросили камень, и будто из ниоткуда появилась женщина. Она была одета элегантно, но сдержанно и по-деловому, хотя не носила инсигний или гербов. При дворе или в гильдейском приёме она бы выглядела куда уместнее, чем на тайной встрече во внутренней промышленной зоне. У неё было бледное и бесстрастное лицо, но глаз суровее Таллоу ещё никогда не видел.

- Я представляю Амарантайнский синдикат. У нас есть предложение дому Таллоу, которые вы можете принять, не пытаясь торговаться, — заговорила гостья, её голос снова стал чистым. — Наши деньги и наша помощь против ваших конкурентов, гильдмейстер, а также устранение всего, что связывает вас со скандалом с Талвашами. Не останется никаких улик и никаких свидетелей вашего вмешательства.

- А что вы хотите взамен?

- Наши условия просты: ваша дружба, ваша верность и незначительные услуги, когда это потребуется. Это немного за сохранение вашего богатства, положения и доброго имени, не так ли? Сделайте это и получите мою помощь и мою дружбу и всё остальное.

Таллоу пожал плечами.

- Разве у меня есть выбор?

- Тогда наш союз скреплён, — она скупо улыбнулась. — Вашего слова мне достаточно... но прежде, чем мы начнём, нужно уладить пару мелких вопросов.

- Что вы имеете в виду? — медленно спросил Таллоу.

- О, мне нужен лишь знак доброй воли с вашей стороны, — женщина снова улыбнулась, но веселья в этой улыбке не было. — Считайте это... первым взносом. Речь о вашем племяннике.

Лоррик сделал несколько шагов назад.

- А чём вы говорите? Что происходит? Дядя!

Таллоу застыл. Часть его кричала, требуя что-то предпринять, но другая, жёсткая часть бесстрастно обдумывала выдвинутое требование. Всё, что я хочу — в обмен на этого тюфяка?

Он открыл рот, но было уже поздно.

Позади съежившегося Лоррика возникла высокая, тёмная фигура и сбила закричавшего юношу с ног. Таллоу в ужасе смотрел как силуэт, сотканный из дрожащей тьмы, сломал руки его племяннику. До гильдмейстера донёсся мерзкий запах разложения и горелого мяса, когда незнакомец поднял искалеченное тело Лоррика, поднёс его голову к своей и наклонился. Лицо юноши скрыл капюшон незнакомца, а спустя миг раздался влажный треск, и ноги племянника задёргались.

Бормоча что-то невнятное, Таллоу кое-как отошёл от сгорбившейся фигуры, что наслаждалась чудовищной трапезой. Из темноты появлялись новые тёмные фигуры в длинных, кромешно-чёрных мантиях.

- Остаётся лишь представить вас нашим собственникам, — сказала женщина. Её голос превратился с шёпот, а глаза были пусты.

Серая рука, будто слепленная из крупных, блестящих червей охватила женщину за шею сзади, и её глаза запали в глазницы. Она заговорила совершенно чужим голосом — глубоким, мучительным хрипом, будто вырвавшемся из тёмного потустороннего мира.

- Приветствуем тебя... Гильдмейстер Таллоу... Наш... новый... друг.

Фигура в капюшоне у него за спиной поднялась, и Таллоу взглянул в лицо своим новым союзникам. Гильдмейстер упал на колени, а его рот беззвучно что-то шептал.

Глава III
Ксеносы

«Пустота – это невыразимо огромное и чуждое нам место, где обитают древние враги и неведомые опасности. В этой хладной тьме рождаются чудовища, столь же грязные, ужасные и опасные, как любой демон Варпа… Зная это ты должен помнить одну истину – человечеству предначертано править звёздами и править в одиночку».

- лорд-инквизитор Кнел, «Дискурсивный учебник для посвящённых Ордо Ксенос», том I

Главное предназначение Ордо Ксенос – защищать Империум от чужаков. Охотник на чужих должен не только сражаться с нелюдьми плечом к плечу с Гвардией или Астартес. Он обязан совершать опасные расследования и изучать иные расы, чтобы быть готовым уничтожить любую исходящую от них угрозу человечеству. Он должен познать своего врага, изучить сильные и слабые стороны, давать отпор первым и пользоваться вторыми.

Кроме того, агент Ордо Ксенос должен всегда быть начеку и не только ждать врага из пустоты, но и следить за менее заметными и более коварными поползновениями, что нередко исходят от людей – иногда простых бунтарей, иногда – поражённых скверной. Такие люди могут торговать ксенотехом или укрывать инопланетян в самом сердце Империума – кто-то ставит на них опыты, кто-то – делает деньги, а кто-то применяет в кровавых развлечениях.

Острая угроза ксеносов

Многие операции Ордо Ксенос проходят не за границами Империума, но в его пределах, и тому есть причина. Архивы ордоса пестрят упоминаниями о кровавых зверствах и массовых смертях, устроенных чужаками, что сумели тайно захватить или медленно осквернить мир. Не реже встречаются и случаи пагубного влияния ксенотеха, непонятых артефактов, и знания, что приводят к катастрофическим и трагичным последствиям.

В Каликсиде работа Ордо Ксено особенно сложна, ибо сам сектор лежит на границе Империума. Большую часть его пределов окружает неизведанный космос, куда не проникает свет Императора. За столь обширными и протяжёнными границами невозможно даже полноценно следить, не говоря уже о том, чтобы надёжно их перекрывать, так что чужацкие корабли могут почти незаметно и беспрепятственно проникать в Каликсиду, легко обходя патрульные эскадры линейного флота и пробираясь мимо постов прослушивания.

Тёмные рубежи регулярно пересекают флотилии вольных торговцев, эксплораторские эскадры Адептус Механикус и даже крошечные независимые суда купцов и старателей – такие путешествия не запрещены.

Увы, между законным путешественником и незаконным (контрабандистом, отступником, бунтарём и пиратом) граница часто бывает размыта. Так или иначе, каждый звёздный странник – это канал, по которому ксеносы и их влияние может, подобно яду, влиться в жилы Империума, а глаза Ордо Ксенос не могут уследить за всеми.

Бездна Асироф

Бездна Асироф – это большой участок космоса, что служит естественной границей Каликсиды с центростремительного и замыкающего направления. Тёмная и холодная Бездна не зря носит своё название – это настоящее космическое кладбище, где в пустоте разбросаны останки мёртвых звёздных систем и покрытых вековыми льдами миров. Ещё оставшиеся светила так стары, крупны и тусклы, что этот край, должно быть, самый малолюдный в секторе. Немногочисленные густонаселённые миры Бездны ютятся на её окраинах – например, таков аграрный Регул и малозначимый, рассыпающийся улей Гвоздика. Если не считать этих порубежных планет, то цивилизация здесь представлена одинокими мирами-фронтирами, мелкими шахтёрскими колониями и горсткой планет, что скатилась в дикость или феодализм.

Передвижение в Варпе по Бездне обманчиво сложно. Здесь есть мало ориентиров, свет Астрономикона слаб, а устойчивых маршрутов почти нет. Этот регион печально известен эфирными всплесками, что могут сбить корабль с курса, и бесчисленными варп-отмелями, где судно может остаться навечно. Как и следует ожидать от мест, где границы между Империумом и дикой пустотой размываются, здесь бывают пираты, чудовищные ксеносы из глубин, проклятые космические скитальцы, корабли с привидениями и древний ужас, поджидающий в пыли мёртвых миров, таких как Мара или мифические Адские звёзды Асирофа.

Ни один корабль хартистов не пересекает Бездну, великие торговые дома стараются держаться от неё подальше, а жёсткая хватка имперских властей здесь совершенно не чувствуется. Помимо относительной свободы, которую предоставляет искателям приключений отсутствие интереса у каликсидских властей, есть и ещё одна приманка – алчность. Уцелевшие в Бездне человеческие миры отчаянно нуждаются в торговых связях, и готовы втридорога покупать ульевые товары, расплачиваясь рудой, провиантом и драгоценными металлами. Для тех, кто достаточно умел и отважен, чтобы исследовать древние и мёртвые системы в глубинах Бездны, там найдутся осколки давно отгоревших звёзд, полные ценных и редких химических элементов и эзотерических веществ, созданных жестокой гибелью светила – имперская промышленость готова покупать такое за огромные деньги. Адептус Механикус и вольные торговцы снаряжают целые экспедиции в сердце Асирофа и хорошо заботятся о том, чтобы исследователи могли себя защитить.

Многоликая чужацкая угроза

Хотя опасность, что представляет человечеству и Империуму ксеновлияние, велика и разнообразна, доктрина Ордо Ксенос выделяет пять путей, которыми чужаки могут влиять на человечество – разлад, искушение, осквернение, порабощение и истребление.

Угроза разлада

Быть может, самой коварной опасностью, что чужаки представляют Империуму, остаются их идеи и образ жизни, что способен вызвать зависть, привести к отступничеству или даже спровоцировать преклонение и положить начало к ереси и восстаниям. Имперская вера – величайшее оружие против такого зломыслия, но чем дальше от цивилизации уходит путешественник, чем выше риск духовной и нравственной порчи.

Угроза искушения

Чужаки полны фальши и лживых обещаний – они могут предлагать дары и безделушки, могущественные технологии или дружбу, но всё это лишь приманки для слабых умом, алчных или нетвёрдых верой. Из имён поддавшихся таким посулам в прошлом можно составить постыдный список. Подозрительные сокровища и утраченные тайны давно вымерших цивилизаций могут быть равно опасны для тех, кто решится потревожить места их упокоения.

Угроза осквернения

От чужаков может исходить угроза скверны и порчи не меньшая, чем от сил Варпа. Это может быть буквальное паразитирование ради увеличения численности своего вида или утоление голода (например, таковы лакримоли). Кроме того, нельзя забывать о преступном трансгенном богохульстве, т. е. намеренном смешении человеческой и чужацкой ДНК или тканей.

Угроза порабощения

Некоторые ксеносы наделены тёмными силами, благодаря которым могут управлять людьми силой своей воли или иным средствам – некоторые даже вынуждают поклоняться себе как ложным богам. Такие чудовища как нострафексы, симулякры или криптосы очень коварны и опасны, ибо человечество для них – не более, чем скот или забавные игрушки.

Угроза истребления

Некоторые чужаки ищут возможностей вторгаться, завоёвывать и уничтожать людей открыто – таковы чудовищные *войны!* орков или нашествия загадочных тирров. Неразумные расы могут оказаться опасными хищниками – например, грозные пустотные какарадоны или уничтожающие биосферу вредители вроде кровавой саранчи Ксофа – таких нужно уничтожать при каждой возможности.

Использование этой главы

Эта глава рассказывает о ксеноугрозах Каликсиде. Чужаки встречаются здесь не многочисленными флотилиями и не несметными армиями, что сжигают целые миры, – они действуют исподволь, что бывает не менее опасно. Вы увидите, что пришельцы скрываются в самом Империуме, узнаете о заговорах и незримых вторжениях. Вам откроется жуткий соблазн запретной науки, чья цена – человечность того, кто купится на её ядовитые посылы, ужас, превращающийся в суеверное поклонение, и самое худшее – апофеоз, которого в руках ксеносов достигают человеческая алчность, кровожадность и злоба.

Здесь вы найдёте чудовищ и в человеческом обличие. Эта глава лишь поверхностно касается ксеноугроз Каликсиде, ибо ночь, что безраздельно царит меж звёзд, бесконечна и полна ужасов. Мы надеемся, что этот раздел послужит вам источником вдохновения для собственных историй.

Холодная торговля

«Из всех пороков, что есть у вас, имперцы, более всего меня завораживает то, что вы зовете «алчностью». Вы отдадите ваши секреты, предадите кровных родичей, продадитесь нам в рабство, а за что? За игрушки и побрякушки – меньшее, из наших достижений. Как меня это веселит…»

- господин Врей, фра’альский сатрап

Имперским подданным строго запрещены всякие связи с ксеносами, а проповеди на все лады проклинают чужаков и поносят их с тем же пылом, что ведьм, мутантов и демонов.

С точки зрения Империума инопланетяне существуют лишь для того, чтобы их уничтожали за непрощаемое преступление – оспаривание права человечества владычествовать в космосе. Тысячи лет нескончаемых войн и ксеноцидов привели к тому, что выжившие после встречи с имперцами расы привыкли ненавидеть и бояться людей или наслаждаться вечным конфликтом – например, таковы орки. Впрочем, это очень упрощённое понимание. У широких обобщений есть множество местечковых исключений, где бывают и тёмные сделки, и тайные дела – особенно на границах Империума, где его власть слаба – например, в Каликсиде.

Всегда найдутся люди, что в силу алчности, врождённого бунтарства или просто отчаяния свяжутся с чужаками во имя выгоды или простого выживания. В высших кругах Империума готовы покупать артефакты ксеносов, всевозможные диковины, их знания, научные открытия и даже отдельных представителей. Торговля такими товарами в Каликсиде называется «холодной» и стоит на грани законности. Хотя множество предметов и артефактов продавать запрещено, хватает и дозволенных, ибо галактика так велика и разнообразна, что классифицировать и запретить каждый предмет, устройство и товар, сделанный нечеловеческими руками, просто невозможно.

Это довольно мутные воды, которые делают ещё хуже дарованные некоторым людям и целым ведомствам тысячелетней давности права эксплуатировать ксенорасы, вести торговлю за рубежами Империума и наживаться, грабя чужаков. Более всего известны, конечно, вольные торговцы, будь то древние и великие династии или обладатели не столь прославленных хартий. Некоторые проводили тысячелетия за границами Империума. Но они не одиноки. Эксплораторы Адептус Механикус, имперские крестовые походы и множество обычных купцов, отступников и жителей порубежных миров могут столкнуться с ксеносами или стать посредниками, через которых добыча с чужацких миров будет попадать во внутренние регионы Империума.

Поскольку Каликсида расположена на границе владений человечества, нерегулируемая торговля ксеноартефактами составляет здесь большую проблему. Немало обитаемых миров сектора когда-то были под пятой чужаков, что оставили за собой много тайн. На каждой планете свои законы, указывающие, какие товары нельзя ввозить, продавать и чем нельзя владеть, а множество независимых купеческих судов, бороздящих сектор, возят холодный груз – обычно на пару с совершенно законным.

Холодной торговлей занимается множество купцов с богатых Синтиллы и Мальфи, служащих интересам коллекционеров из числа аристократии и богачей. Дельцы называют свои грузы совершенно легальными (говорить иное слишком опасно, как бы не был влиятелен покупатель), и лишь самые богатые и влиятельные люди могут покупать холодный товар и избегать клейма ксенофилов, подозрений и гнева народа, наученного ненавидеть и боятся чужаков. Конечно, именно сладость запретного плода и привлекает пресыщенных гильдейцев и распутных аристократов, но это опасная игра – даже если забыть об угрозах телу и душе, кои таят столь желанные ими диковины, каждый коллекционер ксенодиковин, как бы он не был знатен, ходит по лезвию ножа. Чем ближе он подбирается к по-настоящему запретным вещам, тем больше он рискует навлечь на себя порицание и расследование, а то и внимание Святых Ордосов и пламя искупителей.

Примеры каликсидских ксеноартефактов

В Каликсиде ксеноартефакты воспринимают по-разному на разных планетах. На фронтире, вроде Ганф Магна, частицей древней скульптуры могут подпирать дверь или вовсе оставить без внимания, а на Маккавее Квинтус обладателя такой вещицы потащат на костёр как извращенца-ксенофила. Неудивительно, что продавцы и покупатели ведут себя очень осторожно. Но кроме их «серого» рынка существует и откровенно чёрный, где встречаются запрещённые имперским законом артефакты. Они стоят огромных денег и составляют не меньшую опасность, ибо имперские власти не поскупятся на смертные приговоры для всех причастных.

Ниже приведены примеры ксеноартефактов, что участвуют в холодной торговле – от простых диковин до однозначно запретных технологий.

Предметы ксеноискусства и другие диковины

Всевозможные редкости и произведения искусства – статуэтки, безделушки, осколки мозаики, скрижали, сломанные устройства, странные ювелирные украшения и прочие предметы предположительно нечеловеческого происхождения – остаются самыми распространёнными предметами холодной торговли, и среди них же больше всего подделок. Зачастую их продают как «сделанные неизвестными руками», что достаточно расплывчато, чтобы вызвать интерес, но не требовать доказательств. Другие торговцы сопровождают свои товары замысловатыми историями или сомнительными доказательствами, чтобы набить цену. Впрочем, настоящие ксенотворения – кусочки эльдарской призрачной кости, молиочинские огненные сердца или жутковатые хтонические идолы с мёртвых планет Бездны Асирофь – требуют куда больше денег и таят в себе куда больше неприятностей.

Багряные бестиарии

Ксенобестиарии, описывающие разных чужацких зверей – обычное дело в библиотеках богачей. Во многих можно найти разве что яркие картинки и поверхностные описания известных врагов человечества и подходящих представителей местной фауны.

Среди них встречаются вздорные и неточные сочинения, снабжённые иллюстрациями церковных писцов, а бывают и не настолько оторванные от реальности раритеты, объединяющие знания, возможно, даже полученные из первых рук. В числе последних – очень ценные «багряные бестиарии» (называемые так за узнаваемый цвет переплёта из змеиной кожи), которые создают в фенкийской Библиотеке знания. Такие фолианты всего на шаг отстоят от по-настоящему запретного знания, разглашения которого не потерпит Ордо Ксенос.

Багряный бестиарий требует успешного **среднего (+0) теста *«Грамотности»***, чтобы найти в нём нужный материал (см. **таблицу 7-4 «Стандарты расследований»** на стр. 390 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). Если тест будет пройдёт, персонаж сможет найти в фолианте сведения, связанные с Каликсидой и соседними звёздами, что принесёт бонус +5 на следующий тест *«Запретного знания (Ксеносы)»*.

Делювиальная тинктура (Наркотик)

Делювиальная тинктура – один из тех предположительно чужацких эликсиров, что обещают всё, что угодно – от бессмертия до сверхчеловеческой мужской силы, которые обычно продают нечистоплотные торговцы и еретехи. Но эта тинктура – один из самых опасных товаров такого рода. Она содержит запретные составляющие – в том числе, ретровирусы ксеносов, которые, если верить магосам Биологис, можно дистиллировать из эльдарской крови. Считается, что тинктуру везут из Бездны Асирофь, и она быстро завоёвывает своих покупателей среди тех, кто может позволить себе её сомнительные блага.

Доза тинктуры немедленно наполняет принявшего эйфорией, улучшает его концентрацию и скорость реакции, но пагубно влияет на суждения. Персонаж получает бонус +10 к Ловкости и Восприятию, но штраф -5 к Силе воли и Интеллекту на 1к5 часов. Когда доза «выветрится», персонаж получит уровень *усталости*, который нужно снять отдыхом. В больших дозах тинктура опасна – если принять больше одной порции в течение двадцати четырёх часов, персонаж должен будет пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить 1к10 единиц постоянного урона Ловкости и 1к5 единиц постоянного урона Интеллекта.

Ночнотканый шёлк

Такой шёлк – роскошный материал, сотканный из кристаллического материала, что в сумерках или темноте переливается мягким внутренним светом, почти завораживающим посторонних. Верховные лорды и леди сектора ценят ночнотканный шёлк за производимое впечатление, красоту и редкость – его продают лишь те купцы, что торгуют на порубежье Звёзд Гало (и держат рот на замке, стоит спросить их о том, откуда этот шёлк берётся). Несмотря на любовь, которой эта ткань пользуется при многих дворах, пустотники избегают её, утверждая, что слышат в ней отголоски страданий и видят нечто нечеловеческое.

Роза Замаркандов

Названная в честь легендарной династии вольных торговцев, что принесли это данайский дар в Каликсиду несколько столетий назад, такая роза – это быстро растущее дерево, что с возрастом обретает замысловатый скелетообразный облик. Удивительно красивая и зловещая роза расцветает глубоко багровыми и полуночно-чёрными цветами и испускает прекрасный, вызывающий меланхолию аромат. Это одновременно растение и животное – оно питается через корни, но эти корни нужно питать кровью и разложением. Одного прикосновения ядовитого шипа такой розы достаточно, чтобы убить взрослого человека. Розы Замаркандов – ксеновид, прямо запрещённый указом правителя сектора уже три сотни лет назад и не без причин – из толчёных лепестков цветка получают мощный галлюциноген, способный генетически исказить принимающего. Розы Замаркандов – запретный плод из тёмных легенд, а также особенно жестокое оружие в придворных интригах.

Лепестки розы вызывают сильную зависимость и погружают принявшего в лихорадочные, поразительные и извращённые видения на несколько часов. Каждая доза приносит человеку 1к5 *очков безумия* и 1к5 единиц постоянного урона Выносливости. Чтобы побороть зависимость, потребуется **тяжёлый (-20) тест Силы воли**, что нужно проходить каждые двенадцать часов в течении 1к5 дней. Если Выносливость наркомана упадёт до нуля, он не умрёт, но с вероятностью 50% чудовищно изменится – при этом он сохранит свой показатель Выносливости, но погрузится в неизлечимое и убийственное безумие, а также получит особенность *«Потустороннее»*. Его глаза нальются кровью, а сосуды будут бешено пульсировать под почти прозрачной кожей, что принесёт несчастному особенность *«Страх (1)»*.

Ксенооружие

Изо всех артефактов чужацкого происхождения немногое пользуется бóльшим спросом, чем оружие, которое почти всегда незаконно. Иногда людям важны его неповторимые разрушительные способности, но чаще всех просто привлекает запретность. Достаточно радикальные агенты Ордо Ксенос нередко добывают необычные и смертоносные устройства, чтобы обратить их против своих же творцов, а на тёмных рубежах сектора находятся отчаянные люди, что счастливы покупать у ксеносов-отступников их могучие игрушки, несмотря на цену, что часто бывает тяжёлой и зловещей.

Эльдарское сюрикенное оружие

Древние эльдары редко появляются в Каликсиде – они считают эти края проклятыми и почти не бывают здесь, если не считать случайных корсарских шаек и странствующих изгоев, а потому их удивительные технологии для каликсидцев остаются просто мифом. Именно поэтому эльдарские артефакты считаются редкостью, а на чёрном рынке за них дают отличную цену. Особенно любимо эльдарские оружие – коллекционеры платят за него огромные суммы. Один из видов их оружия – сюрикеномёты, изящные винтовки и пистолеты, оснащённые сложными гравитацонными ускорителями, что запускают целые очереди миниатюрных, бритвенной остроты дисков, способных буквально нарезать врагов ломтями за считанные секунды.

Сюрикенное оружие заряжают брусками материала, который имперские технологии неспособны воссоздать – поэтому боеприпасы для сюрикеномётов считаются *очень редкими* и стоят по пятьсот тронов за магазин.

Хрудская фузея

О замкнутой и опасной расе хрудов неизвестно почти ничего, кроме их любви к обитанию в темноте и странных варп-технологиях, которые якобы позволяют им путешествовать с планеты на планету и искажать ход времени одним своим присутствием. Фузеи – один из очень немногих хрудских артефактов, что порой появляются в продаже. Они всегда пользуются спросом. Эти «плазменные мушкеты» непостижимым образом запускают сгусток плазмы в пространство между реальным миром и Варпом, благодаря чему обходят броню жертвы. Такое оружие не всегда предсказуемо, но уникальные свойства делают его очень полезным для убийц и агентов Инквизиции.

Фузеи, что встречаются на чёрных рынках, грубо переделаны под питание от имперских флаконов с фотоводородом. Увы, если оружие будет серьёзно повреждено, человек не сможет его починить.

Фраальский стеклянный нож

Стеклянные ножи – это зловещее ксенооружие, что встречается на чёрном рынке в пограничье у Звёзд Гало. Это зазубренные кинжалы, будто высеченные из цельного дымчатого кристалла. Они славятся своей прочностью и остры достаточно, чтобы пробить керамит. При каждом ударе от клинка отщепляются крошечные и очень острые осколки, что проникают в раны и вызывают у жертвы мучительную боль.

Контрабандисты, что работают у Звёзд Гало, считают такие ножи творением легендарных фра'алов, хотя многие считают их связь надуманной. Все точные сведения об этих космических кочевников строго засекречены Ордо Ксенос, так что, если не считать отдельных баек, человечество пребывает в блаженном неведении об этих безжалостных ксеносах-псайкерах.

Таблица 3-2 «Ксеноартефакты и оружие»

Название	Доступность	Цена
Сомнительное приобретение	Скудный	100+
Подлинная диковина	Редкий	1000+
Неповторимая древность	Очень редкий	5000+
Багряный бестиарий	Редкий	275
Делювальная тинктура	Редкая	300 (одна доза)
Платье из ночнотканого шёлка	Редкое	1000+
Рулон ночнотканого шёлка	Очень редкий	5000+
Роза Замаркандов	Очень редкая	15 000+
Очищенные лепестки розы Замаркандов	Очень редкие	500 (одна доза)
Сюрикенный пистолет	Очень редкий	4500
Сюрикенная катапульта	Очень редкая	6000
Хрудская фузея	Очень редкая	12 000
Фра'альский стеклянный нж	Редкий	450

Таблица 3-1 «Ксенооружие»

Оружие	Класс	Дальн.	РО	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес
Сюрикенный пистолет	Пистолет	20 м.	1/3/5	1к10+2 Р	4	40	2 ПД	Надёжное	1,2 кг
Сюрикенная катапульта	Основное	60 м.	1/3/10	1к10+4 Р	6	100	2 ПД	Надёжное	2,5 кг
Хрудская фузея	Основное	100 м.	1/-/-	2к10 Э	5	3	3 ПД	Неточное, Перегрев, Варп-оружие	4 кг
Стеклянный нож	Рукопашное	-	-	1к5+2 Р	4	-	-	Токсичное (1к10)	1,5 кг

Амарантайнский синдикат

«Вы добровольно заключили этот договор и получили большую выгоду. Я настоятельно советую вам продлить его, не думая о том, насколько вы, по вашему мнению, стали сильны, и насколько мы не нужны вам. Это разочарует нашего собственника, а последствия этого будут… ужасно прискорбными. Пожалуйста, поверьте мне. Я знаю».

- капитан Алисия Д’антесс, агент Синдиката

Амарантайнский синдикат – новая угроза, возникшая на центростремительной и замыкающей границах Каликсиды, чьё влияние быстро распространилось от беспокойных миров Асирофа до предела Иосии и даже начало проявляться на окраинах главных ульев сектора. Это торговый картель, что выглядит шаткой конфедерацией капитанов-купцов, пустотных кланов и торговцев с дальних колоний, но упорные слухи, связывают его с поставкой незаконных товаров, контрабандой и поддержкой торговых войн.

В последние годы Арбитрес и Флот схватили и казнили нескольких членов Синдиката, на некоторых его судах обнаружили запрещённые ксеноартефакты, а иные и вовсе были замешаны в пиратстве, безжалостной резне на удалённых аванпостах, охоте за новыми рабами и других зверствах. Всякий раз Синдикат отрекался от обвиняемых и умело заметал следы, но подозрения в Ордо Ксенос всё крепли.

Вмешательство Инквизиции в дела Амарантайнского синдиката – дело новое и пока что ограничивающееся поверхностными расследованиями. Впрочем, уже есть подозрения, что картелем изнутри или удалённо управляет некая ксенораса или ксеноорганизация из-за границ Каликсиды.

Ордо Ксенос не знает, что Амарантайнский синдикат – это лишь вершина айсберга, что может потопить весь сектор. Синдикат – это плод трудов чудовищных ксеносов-слогтов, что помогает им проникать в Империум и разрушать его. Эти кошмарные создания – воплощение всего, что человечество ненавидит и чего страшится в чужаках; это неумолимые, ужасные существа, наделённые огромным могуществом и технологическими познаниями. Для них человечество – лишь скот, который должен быть забит, чтобы утолить их извращённый голод.

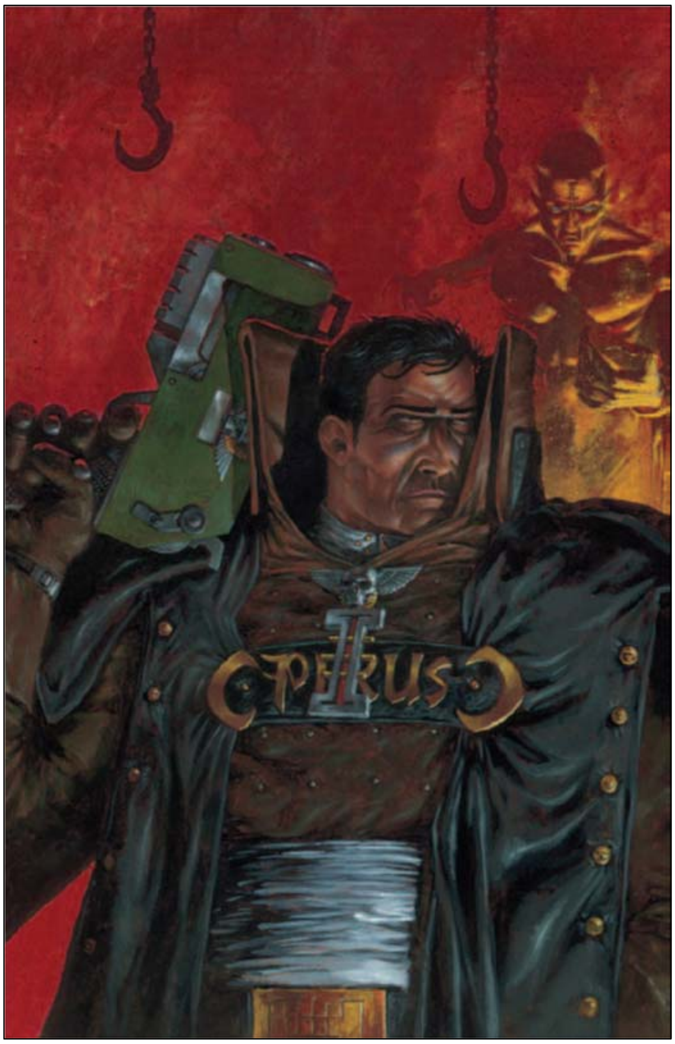
Синдикат понаслышке

Стороннему наблюдателю Амарантайнский синдикат кажется просто растущим картелем межзвёздных торговцев, малых купеческих домов и семейств пустотников, что успешно объединились для работы в опасном и неспокойном регионе космоса. Репутация Синдиката простёрлась далеко за пределы Бездны Асироф и ближайших звёзд.

Его расцвет не прошёл мимо крупных игроков Каликсиды, которые всегда следят за возможными соперниками и изменениями в экономике. Для большинства великих домов, капитанов-хартистов и грандов сектора амарантайнцы почти не представляют угрозы – их картель слишком мал и ненадёжен, чтобы считаться достойным соперником.

Впрочем, у тех, кто лично сталкивался с Синдикатом, может быть иное мнение. Амарантайнцы не раз показывали себя как умелые, хорошо обеспеченные и беспощадные дельцы, а многие, перешедшие им дорогу, успели об этом пожалеть.

Купцы, преступники и даже власти тех мест, где закрепился Синдикат, начинают смотреть на него с растущей тревогой и подозрением. Их беспокойство разделяют некоторые члены Арбитрес и Каликсидского линейного флота, но таких пока слишком мало.



Подозрения, связанные с амарантайнцами, в первую очередь касаются их путешествий в закрытые области за пределами Империума, торговли ксеноартефактами и пиратства. Хотя ни одно из таких обвинений не лишено оснований (да и совершенно неожиданными или необычными их тоже не назовёшь), многие партнёры Синдиката считают, что в его глубинах кроется нечто более тёмное. Что именно – никто не может сказать, но оно лишает покоя даже привычных ко всему пустотников, контрабандистов и портовых бандитов.

Если забыть о зловещих делах амарантайнцев, то Синдикат выглядит так, как и подобает успешному торговому картелю. Он состоит из разных коммерческих групп, что ведут дела на мирах у замыкающей границы Каликсиды, а недавно проложили себе путь в более цивилизованный предел Иосии и к северным рубежам Иксаниада. Среди амарантайнцев есть свободные капитаны и кланы пустотников, а также планетарные торговые дома, гильдии, старатели, мелкие аристократы и тому подобный люд. Хотя члены Синдиката работают почти самостоятельно, организация связывает их торговыми соглашениями, переговорами и гасит раздоры.

Также амарантайцы контролируют рынки и цены, сосредотачивая свою мощь против конкурентов, соперников и внешних врагов.

Синдикатом правят некие «собственники», что также добывают для амарантайнцев ресурсы, деньги, вооружённые силы, а для провинившихся – наказания. От своих подчинённых эти владельцы требуют немного – неожиданно скромную долю прибыли и все возможные ценные сведения – но каждый их прямой приказ должен выполняться быстро, умело и беспрекословно.

Если говорить о структуре, то Синдикат похож на простую пирамиду. Самый большой и самый низкий уровень – это экономическая основа картеля, составленная из планетарных агентов – аристократов, боссов гильдий, торговцев, старателей, творцов и т. д. Такие люди могут иметь немалую власть, руководить большим количеством людей и богатств и служить единственным связующим звеном между своими подчинёнными и Синдикатом.

Байки из звёздных доков

Ниже приведены примеры слухов, что можно узнать от пустотников, портовых рабочих, купцов и контрабандистов, что ведут дела с Синдикатом, за кружку пива или за звонкую монету. Чтобы получить эти сведения, нужно общение с такими людьми или расследование, модифицированные в соответствии с обстановкой.

Таблица 3-3 «Слухи о синдикате»

Количество ступеней успеха	**Известные подробности**
Простой успех	*«Амарантайнский? Слышал о них. Работают в Бездне, надёжные поставщики и хорошо подготовлены. Это не единая гильдия, нет – думаю, скорее шаткий союз. Не буду скрывать, я мало о них знаю».*
Одна	*«Тут есть пара-тройка человек, что торгуют с ними. Я думаю, что мог бы назвать одного-двух купцов и капитанов. Говорят, чтобы привлечь их внимание, нужно нечто серьёзное, а на мелких сошек они не размениваются».*
Две	*«Ну, если тебе нужно что-то особенное, то за хорошие деньги они это достанут… любые диковины, что пожелаешь. Их корабли ходят* ***далеко****, ты понимаешь, о чём я? А теперь за небольшое вознаграждение, я могу тебя кое с кем познакомить…»*
Три	*«У них мрачная слава, и им лучше не переходить дорогу. Холодная гильдия не трогает Синдикат, а его соперники пропадают, даже если они очень могущественные. Я не знаю, кто там за главного, но точно не эти прифрантованные агенты или чванливые капитаны. Они зовут своих боссов «собственниками», но кто это, я не знаю. Но платят они хорошо».*
Четыре или более	*«Они могут достать тебе всё, что пожелаешь – я так слышал, ну, точнее, подслушал. Но это не всё – у них подвязки с чем-то большим и скверным. Гильдейцев самих от этого холодный пот прошибает, а свободные капитаны пропадают, когда рядом оказываются агенты Синдиката. Многие боятся их пиратов или пустотных бандитов – да, это паршиво, но я не уверен, что это самое дурное в амарантайнцах».*

Выше стоят агенты и группы, непосредственно входящие в Синдикат. Это капитаны и экипажи звёздных кораблей, кланы пустотников, наёмные отряды, а также небольшие артели писцов, послов и логистов, что ведут законные дела и переговоры от лица амарантайнцев. Также на этом уровне «пирамиды» располагаются более тёмные «сотрудники» – контрабандисты, бандиты, еретехи и наёмные убийцы.

Наконец, высший эшелон управляет всем Синдикатом. Он состоит из собственников – редко показывающейся на глаза группы, окружённой многими слоями секретности. Посторонние и даже многие амарантайнцы считают, что это просто меры предосторожности. Некоторые верят, что Синдикатом владеет некая уже известная группа (например, великий дом, что не хочет афишировать это) или вольный торговец, стремящийся расширить своё влияние за границы Империума. Другие считают, что их собственники – это отступники, вроде пиратов, бунтарей и бандитов, питающих картель кровавыми деньгами, взятыми в нападениях на мирные корабли и абордажах. Это было бы скверно, но истина куда страшнее.

Самый чёрный рынок

Свои тёмные контрабандные дела Синдикат зачастую проворачивает вместе с совершенно законными сделками. Амарантайнцы продают запрещённые препараты, краденые грузы, технологии ограниченного распространения, оружие и другие сомнительные товары. На границах Бездны Асироф агенты Синдиката быстро вытеснили другие союзы контрабандистов и стали первыми за много поколений, кто оспорил могущество Холодной гильдии. Они беспощадно подавляют любое организованное сопротивление, настраивая местные торговые и преступные союзы друг против друга, воплощая стратегию «разделяй и властвуй» руками наёмных убийц и отрядов зачистки. Мелкие банды и преступников-одиночек амарантайнцы стараются не трогать – те могут невольно маскировать операции Синдиката своими делами и становиться удобными козлами отпущения.

Для богатых и влиятельных людей Синдикат может предоставить иные товары и услуги. Его агенты в силах достать запретный ксенотех, артефакты и разные побрякушки из-за рубежей Империума. Для правильного клиента амарантайнцы могут сделать куда больше – например, устроить бесследное «исчезновение» врага, подобрать покупателей с большими деньгами или перехватить корабль (а то и заставить исчезнуть целый аванпост). Цена за такие услуги – абсолютная верность Синдикату и выполнение его странных просьб.

Сделка с дьяволом

Амарантайнский синдикат всегда появляется в час нужды и протягивает руку помощи тем, кто настолько отчаялся, что готов ухватиться за любую надежду, или в ком нужда перевешивает осторожность. Найдя подходящую жертву, посланцы Синдиката предлагают решить проблемы, а выставляемые ими условия всегда кажутся более чем великодушными.

Увы, со временем амарантайнцы наращивают власть над «партнёром», настраивая против него врагов, отрезая от других помощников и подстраивая «несчастные случаи» или злосчастные происшествия. Это подталкивает жертву на лёгкий путь – она снова и снова обращается к Синдикату за помощью, пока дороги назад уже не будет. На последнем этапе такого «поглощения» жертва (если ей не повезёт) лично познакомиться с «собственниками» картеля – такая встреча развеет все иллюзии относительно того, в какие дела она впуталась и что ждёт её за предательство новых «друзей».

Собственники могут потребовать чего-то пустякового или странного – немного поднять цены, перевести людей из одного места в другое, подать «наверх» неправильный отчёт или сжечь книгу из частной библиотеки. Постепенно требования будут меняться и становится по-настоящему ужасными – сорвать поставки спасительных грузов на терпящую бедствие планету, заразить медикаменты, закрыть глаза на распространение эпидемии или даже подать сотни колонистов на обед к хозяевам.

Использование Амарантайнского синдиката и слогтов

Амарантайнский синдикат воплощает идею тихого и незаметного инопланетного вторжения. Это идеальный враг для кампании, в которой аколитам предстоит не только раскрыть методы и масштабы заговора, но и столкнутся с кошмаром, что породил его. Слугам Инквизиции придётся постараться, чтобы господа поверили в коварного врага, что уже стоит на пороге.

Кампания может быть построена вокруг тайного проникновения слогтов на один цивилизованный мир. Аколитов будут мучить подозрения, одолевать паранойя и окружать интриги, в которых никто не будет знать, кому можно доверять. Также всё может происходить на мире-фронтире, что уже стал жертвой слогтов. Аколиты смогут собрать сопротивление и столкнуться с врагом лицом к лицу – так приключение можно сконцентрировать на элементах ужаса и боевика. Наконец, кампания может бросать героев на разные планеты, где им будут открываться всё новые части Амарантайнского заговора – так в сюжет попадут пустотные кланы, межзвёздные путешествия, абордажи, исследования удалённых одиноких аванпостов, а то и один-два вольных торговца.

Конечно, ведущий может использовать Синдикат без слогтов, поскольку тот представляет собой первоклассное преступное сообщество, сеть для незаконной торговли или ширму для пустотных пиратов. Слогты, в свою очередь, могут стать отличными врагами, с которыми аколиты могут столкнутся в прямом бою. Впрочем, будьте осторожны – это очень опасные враги, легко способные устроить недостаточно подготовившимся аколитам настоящую бойню!

Тёмные замыслы

Делами Амарантайнского синдиката на самом деле управляют ксеносы, именуемые слогтами. Это нестареющие и терпеливые чужаки, чьи планы и схемы сложны и почти непостижимы для человеческого ума. Впрочем, у них есть одна понятная людям мотивация – наркотический голод. Чтобы утолить его, слогты пытаются сокрушить порядок в Каликсиде, разжечь гражданскую войну, посеять анархию и ужас, после чего они смогут вволю кормиться остатками человечества, разбросанными по отдельным владениям.

Именно для этого слогты проникли в едва встававший на ноги Амарантайнский синдикат, подавили в нём всех несогласных и полностью подмяли картель под себя. Отныне это их пешка в большой игре, которая может принести плоды поколения спустя. Их план изящен в своей простоте.

Слогты очень хорошо понимают человечество. Их оружие – людская жадность и желание. Ксеносы намереваются погубить человечество, давая ему, чего оно само хочет – богатство, могущество, оружие, наркотики и запрещённые побрякушки, обладание которыми уничтожит людей. Также слогты используют такие «дары», чтобы глубже проникнуть не только в преступные и торговые структуры сектора, но в аристократию и правительство. Их не может не интересовать Экклезиархия, Муниторум и Администратум. Если ксеносы смогут разыграть свой план, в нужный миг Каликсида поглотит и предаст саму себя, погрузится в хаос и пламя. На руинах некогда могучего сектора будут пировать слогты, и тогда живые позавидуют мёртвым.

Кошмар слогтов

«Черви, что ходят на двух ногах, пришли за нами»

- надпись, обнаруженная на переборке наблюдательного поста Асироф/Часовой-17 (весь экипаж погиб, атакующие неизвестны, 123.M40)

Слогты – чудовищные создания, чьи тела и умы совершенно чужды людям, и которые вызывают у человечества справедливые страх и отвращение. Слогты (иногда их называют «червелюдьми», «пожирателями снов» и «великими трупоедами») зачастую считаются просто кошмарным мифом и плодом воображения пустотников или тёмными фантазиями безумных вольных торговцев. Инквизиция же знает, что это раса более чем реальна, но тысячелетиями не даёт этим сведениям распространиться.

Также Святые Ордосы знают, *что* вынуждает слогтов идти на контакт с людьми – голод. Эти ксеносы – трупоеды, чья страсть к мёртвой плоти разумных существ превосходит все остальные – особенно им по вкусу мозг, пожирание которого приносит слогтам наслаждение, что вызывает почти наркотическую зависимость. Некоторые истории даже говорят, что червелюди вместе с мозгами поедают воспоминания и знания жертвы.

История встреч человечества со слогтами полна белых пятен, но если верить некоторым источникам, эти ксеносы встречались на рубежах имперского космоса ещё во время эры Раздора. Как правило, всё происходило по одному сценарию – мрачные чёрные корабли проскальзывали в имперский космос, чтобы сеять хаос и нападать на одинокие аванпосты и суда превосходящими силами. Экипажи они похищали, либо убивали и уродовали тела. Кроме того, в обмен на рабов и пленных слогты продавали мерзким отступникам плоды своих нечестивых технологий и богохульных созданий.

Если не считать этих немногочисленных летописных упоминаний, истинная природа слогтов и опасность, что они представляют, почти неизвестны Империуму, не говоря уж об их происхождении и численности. Некоторые ксеноэрудиты и вольные торговцы считают, что родина слогтов (а возможно и целая жуткая империя) лежит глубоко в Звёздах Гало с замыкающего направления за границами Империума. Согласно закрытым архивам Инквизиции, слогты несколько тысячелетий подрывали спокойствие и разжигали гражданские войны на нескольких мирах-фронтирах сегментума Обскурус, чтобы спокойно кормиться на них. Впрочем, то были отдельные редкие случаи, и в каждом столкновении с слогтами их численность была милосердно невелика, ибо каждый из них – чудовищный могучий боец, которого почти невозможно убить.

Святым Ордосам неизвестна связь слогтов с Амарантайнским синдикатом и исходящая от этого опасность. В последние несколько лет этих ксеносов стали чаще встречать в Каликсиде – у этого может быть несколько причин, начиная от масштабов агентурной сети слогтов и заканчивая их умением проникать куда угодно и создавать себе марионеток. Сейчас Инквизиция не подозревает, что слогты стоят за хитрым и широко раскинувшимся заговором, считая ксеносов просто очень опасными, но малочисленными пиратами и похитителями. Святые Ордосы, Каликсида и весь Империум слепы к угрозе, что представляет это необычное и незаметное вторжение. Если истина не откроется, над миллиардами жизней повиснет дамоклов меч.

Инструктаж Инквизиции

Насколько известно Ордо Ксенос, Амарантайнский синдикат (или, возможно, некая его часть) подозреваются в перевозке запретных ксеноартефактов, а быть может – в обширных связях с пиратами и отступниками из Бездны Асироф. Несколько инквизиторов при поддержке патрульных эскадр линейного флота субсектора начали следить за подозрительными кораблями и людьми, связанными с Синдикатом. Серьёзных результатов это пока не принесло, хотя Ордо Ксенос удалось уничтожить несколько организацией контрабандистов и отдельных ксеноеретиков. Расследования продолжаются, и Амарантайнский синдикат остаётся под тайным наблюдением и подозрением. Тем не менее, предварительные доклады указывают на то, что группировка не вовлечена в более широкий заговор и не осквернена ксенопорчей.

Члены Амарантайнского заговора

В Амарантайнский синдикат входят самые разные люди – от экипажей торговых судов и капитанов до наземных купцов и контрабандистов. За законную часть их дел отвечают обычные рабочие, писцы и киберпилоты, а тёмными занимаются наёмники, платные стрелки, еретехи и уличный сброд, что сбывает нелегальный груз. Большинство членов Синдиката ни разу не встречались с его «собственниками», исключая лишь самый верных и сговорчивых.

Если говорить о конкретных профилях, то вы можете использовать *еретехов* †, *здоровяков*, *рецидивистов* †, *торговых магнатов* и *подонков* из **главы XII «Ксеносы, еретики и антагонисты»** из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**. Чтобы отобразить контрабандистов, возьмите *матроса* и добавьте ему умения *«Бартер (Тов)», «Обман (Тов)», «Скрытность (Лов)»*, а также таланты *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Паранойя»* и *«Пистолеты (Лазерные, Стаб)»*.

† Как правило, такие «сотрудники» будут выступать в качестве источника богатств Синдиката. У них могут найтись любые препараты из ***«Базовой книги правил»*** *и любые запрещённые ксенопредметы из начала этой главы. Часто они торгуют по бросовым ценам, привлекая беззаботных жертв.*

Агент Синдиката

Многие важные дела Синдиката ведут агенты, обычно отобранные из членов мелких торговых домов, а иногда – даже из рядов Администратума. Такие агенты служат обаятельным (пусть иногда и меланхоличным) человеческим лицом для своих безликих господ. Большинство не слишком довольно своей участью, но ослеплено собственным честолюбием и тщеславием, твёрдо верно Синдикату и способно сманивать на этот путь и других людей. Агенты хорошо знают, на кого они работают, и каково наказание за неудачу.

Агент Синдиката								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
28	28	30	30	30	37	40	35	40
Количество ран: 11				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				**Броня:** ячеистый жилет скрытого ношения (торс 3).				

Умения: *«Бартер (Тов)+10», «Бдительность (Вос)», «Безопасность (Лов)», «Грамотность (Инт)+10», «Запугивание (Сил)», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Торговля) (Инт)+10», «Ремесло (Переговорщик) (Инт)+10», «Трёп (Тов)», «Химия (Тов)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический, Торговый жаргон) (Инт)».*

Таланты: *«Пистолеты (Стаб)», «Пресыщенный», «Сопротивляемость (Допрос)».*

Оружие: компатный автопистолет с бронебойными патронами (15 м, 1/-/6, 1к10+2 У, ББ 3, Маг 9, ПД)

Снаряжение: формальная одежда, два магазина бронебойных патронов, 1к10 тронов, личный вокс, инфопланшет.

Уровень угрозы: Еретикус Минима.

Капитан Синдиката

Агенты Синдиката ведут его торговые дела и переговоры, а капитаны его свободных торговых судов решают более прямые вопросы. Большинство таковых были опасными мужчинами и женщинами сомнительной славы ещё до того, как их жадность или пиратские замашки привлекли внимание Синдиката. Если прежде у них и были какие-то принципы, таковые пришлось оставить в прошлом, чтобы оставаться в живых. Они готовы на всё что угодно, чтобы сохранить дарованную им власть и свободу… и избежать внимания слогтов, конечно.

Капитан Синдиката								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
38	42	35	35	35	38	35	42	36
Количество ран: 17				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				**Броня:** лёгкий панцирный нагрудник и ячеистая броня (руки 3, торс 5, ноги 3).				

Умения: *«Азартные игры (Инт)», «Бартер (Тов)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Выживание (Инт)», «Грамотность (Инт)», «Допрос (СВ)», «Запретное знание (Ксеносы) (Инт)», «Командование (Тов)+10», «Навигация (Звёздная) (Инт)», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Бездна Асироф, Империум, Техника, Торговля) (Инт)», «Пилотирование (Гражданские суда, Космические суда) (Лов)+10», «Ремесло (Капитан-купец) (Инт)», «Сбор информации (Инт)», «Стойкость (Вын)+10», «Технология (Инт)», «Шифры (Свободные торговцы) (Инт)», «Язык (Корабельный жаргон, Низкий готический, Торговый жаргон) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Цепное)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Плазменные, Стаб)», «Пресыщенный», «Разоружение», «Стальные нервы».*

Оружие: болт-пистолет (30 м, 1/2/-, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 12, ПД), компактный лазпистолет (15 м., 1/-/-, 1к10+1 Э, Маг 15, ПД, Надёжное), цепной меч (1к10+5 Р, ББ 2, Разрывное, Сбалансированное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: респиратор, микробусина с зашифрованным каналом связи, два магазина для болт-пистолета, одна батарея для лазпистолета, талисман. Капитаны могут иметь большое количество аугметики (см. **главу V «Базовой книги правил и книги инквизитора»**), а также корабль и экипаж.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

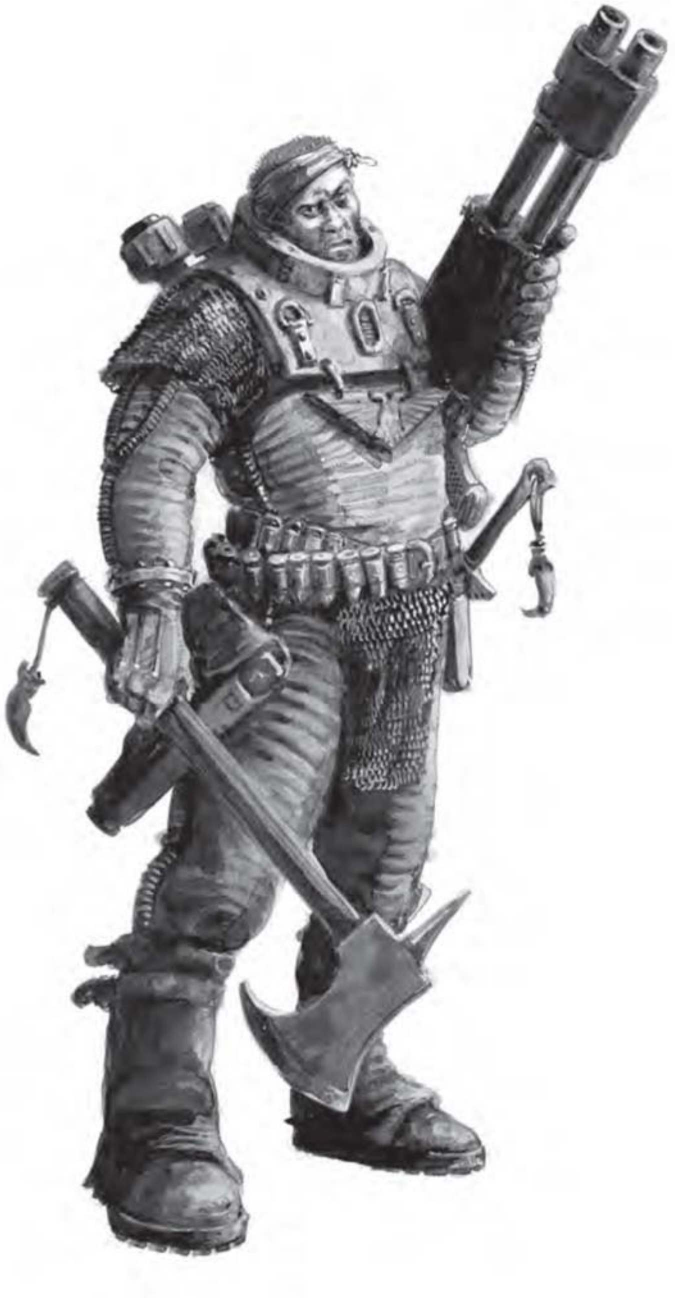
<table>
<tr><th colspan="9">Наёмник</th></tr>
<tr><td>ББ</td><td>ДБ</td><td>Сил</td><td>Вын</td><td>Лов</td><td>Инт</td><td>Вос</td><td>СВ</td><td>Тов</td></tr>
<tr><td>35</td><td>35</td><td>35</td><td>35</td><td>30</td><td>30</td><td>35</td><td>30</td><td>30</td></tr>
<tr><td colspan="4">Количество ран: 10</td><td colspan="5">Скорость: 3/6/9/18</td></tr>
<tr><td colspan="4">Общий ББ: 3</td><td colspan="5">Броня: гвардейская флак-броня (всё по 4)</td></tr>
</table>

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Допрос (СВ)», «Лазанье (Сил)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Язык (Низкий готический (Инт)».*

Таланты: *«Нокдаун», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Стаб)», «Разоружение».*

Оружие: лазган с глушителем (100 м, 1/3/-, 1к10+3 Э, ББ 0, Маг 60, ПД, Надёжное), нож (3 м, 1к5+3 Р, ББ 0).

Снаряжение: униформа, две батареи для лазгана, микробусина, инфракрасные очки.



<table>
<tr><th colspan="9">Платный стрелок</th></tr>
<tr><td>ББ</td><td>ДБ</td><td>Сил</td><td>Вын</td><td>Лов</td><td>Инт</td><td>Вос</td><td>СВ</td><td>Тов</td></tr>
<tr><td>28</td><td>35</td><td>35</td><td>30</td><td>30</td><td>30</td><td>27</td><td>25</td><td>30</td></tr>
<tr><td colspan="4">Количество ран: 10</td><td colspan="5">Скорость: 3/6/9/18</td></tr>
<tr><td colspan="4">Общий ББ: 3</td><td colspan="5">Броня: толстая кожаная броня (руки 2, торс 2, ноги 2)</td></tr>
</table>

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Стаб)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)».*

Оружие: помповый дробовик (30 м., 1/-/-, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 8, 2 ПД), стаб-пистолет (30 м, 1/3/-, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 9, ПДl), нож (3 м., 1к5+3 Р, примитивное).

Снаряжение: обычная одежда, для магазина для стаб-пистолета, десять патронов для дробовика, 1к5 тронов.

Слогты

Слогты – должно быть, самая нечестивая ксенораса во вселенной. Это кошмарные чудовища, погрязшие во зле. Дела с ними могут вести только совершенно отчаявшиеся или равно нечестивые. Многие считают слогтов просто сказкой – в разных историях их называют «червелюдьми», «пожирателями снов» и «великими трупоедами», но если не считать нескольких осторожных вольных торговцев и суеверных пустоходов, никто не принимает эти страшные сказки всерьёз. Впрочем, Инквизиция знает лучше. За прошедшие тысячелетия Ордо Ксенос зафиксировал немало встреч с этими загадочными существами, и знает, в каких зверствах они повинны.

Слогты выглядят совершенно чудовищно – у них отдалённо человекоподобные тела, составленные из сотен извивающихся, полурасплавленных червей, истекающих вязкой, некротической слизью. Эти ксеносы способны менять форму тел и с удивительной скоростью заживлять раны, а движутся они с жуткой плавностью существ, лишённых костей. Слогтам не страшно старение, яды, болезни и раны, кроме самых тяжёлых. Их разум чужд человеческому, как разум любого ксеноса – в нём царит холодная свирепость и психическая пустота, где есть лишь чудовищная страсть к мёртвой плоти.

Ужас, что представляют тела и страсти слогтов, можно сравнить разве что с их беспощадными и совершенно чуждыми умами и способностью использовать человеческую скверну и страх в своих целях. К счастью, слогты малочисленны, не пытаются вести открытых войн и не выказывают интереса к захвату новых территорий. Они предпочитает действовать тайно, что делает таких физически почти бессмертных обладателей могущественных технологий очень грозным противником.

Наука и технология слогтов не менее могущественны и кошмарны – они без колебаний смешивают органическое и неорганическое, чтобы достигать своих целей в богохульном симбиозе облика и предназначения. Вероятно, слогты умеют создавать странных техноорганических тварей, которые для непосвящённого выглядят порождениями колдовства – вкупе с чудовищной внешностью слогтов, это ещё одна причина, по которой их иногда принимают за демонов.

В М37 лорд-инквизитор Куотер’маз Кнел после почти столетия исследований, которые привели его с рубежей Звёзд Гало в недра доимперских архивов самой Терры, объявил червелюдей «Ксенос Хоррификус Максима». Его предписание гласит – любой слогт и любой, кто вступал с этими чудовищами в контакт, должен быть уничтожен без всякой жалости, а любое распространение сведений об этой ужасной расе должно жестоко подавляться.

Тем не менее, в последние несколько столетий по всей Каликсиде медленно, но верно увеличивается количество контактов с этими нечестивыми тварями, что вызывает тревогу в высших эшелонах Инквизиции.

Также о слогтах см. дополнение **«Возвышение»**.

Слогт-надзиратель

Загадочные «собственники», стоящие за Амарантайнским синдикатом, куда сильнее и опаснее обычных слогтов-лазутчиков. Составляют ли они некую правящую касту или кабал – никому неизвестно.

Слогт-надзиратель								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
40	45	$^{8}/_{47}$	$^{10}/_{58}$	53	$^{12}/_{65}$	48	72	30
Количество ран: 30				**Скорость:** 5/10/15/30				
Общий БВ: 10				**Броня:** скрывающий покров (всё по 3).				

Умения: *«Бартер (Тов)», «Безопасность (Лов)», «Бесшумный шаг (Лов)», «Запретное знание (Ксеносы) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+20». «Лазанье (Лов)», «Логика (Инт)», «Медика (Инт)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Оценка (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Слежка (Лов)», «Технология (Инт)+10», «Уклонение (Лов)», «Химия (Инт)+10»,* а также любые другие, что будут уместны.

Таланты: *«Амбидекстрия», «Мгновенная реакция», «Подскок», «Стремительная атака», «Экзотическое оружие».*

Особенности: *«Ночное зрение», «Потустороннее», «Регенерация (2к5 ран)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественный Интеллект (×2)», «Странная физиология», «Страх (3)».*

Меняющий форму: слогты способны сжимать свои тела или растягивать, удлиняя их в три раза, что увеличивает их радиус угрозы и предоставляет бонус +20 к тестам *«Лазанья»* и *захвата*.

Некроз: тела слогтов способны истекать некротическими жидкостями, наполненными плотоядными бактериями и кислотами, что разжижают чужую плоть, и даже способны проплавить металл. Любой, нанесший критический урон слогту в ближнем бою, с вероятностью 25% будет задет изливающимися ран некротическими жидкостями, что наносят 1к10 единиц резаного урона со свойством *«Токсичное»*. Этой «атаки» можно избежать при помощи *«Уклонения»*, но не *«Парирования»*.

Неприкасаемый: см. стр. 29.

Неумирающий: слогтам не страшны болезни, яды и токсины. Им не нужно дышать, и они могут выжить даже в вакууме.

Поглощение воспоминаний: слогты способны, поедая мозги своих жертв, получать их воспоминания, знания и опыт. Такие данные часто бывают беспорядочны, отчего слогт должен успешно пройти **тест Интеллекта** подходящей сложности, чтобы выудить нужные сведения. Чем свежее мозг, тем лучше. Слогты предпочитают подгнившие мозги, что для них подобны наркотику, но готовы поглотить и свежий, если им нужны воспоминания. Полученные таким образом воспоминания выветрятся через несколько недель, если их не записать или не использовать.

Оружие: некротическая хватка (1к10+9 Р, Разрывное, Токсичное), некротический скипетр (см. врезку). Бонус Силы везде учтён.

Снаряжение: у надзирателей часто встречается много образцов их пугающих и могучих технологий – см. врезку **«Кошмарная наука»**, где приведено несколько примеров.

Уровень угрозы: Ксенос Экстремис.

Слогт-лазутчик								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
38	32	48	$^{10}/_{58}$	53	$^{10}/_{50}$	40	62	21
Количество ран: 27				**Скорость:** 5/10/15/30				
Общий БВ: 10				**Броня:** скрывающий покров (всё по 3).				

Умения: *«Бартер (Тов)», «Безопасность (Лов)», «Бесшумный шаг (Лов)», «Запугивание (Сил)+20», «Лазанье (Лов)», «Логика (Инт)», «Медика (Инт)», «Обман (Тов)», «Оценка (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Слежка (Лов)», «Технология (Вся) (Инт)», «Уклонение (Лов)», «Химия (Инт)».*

Таланты: *«Амбидекстрия», «Бесстрашие», «Мгновенная реакция», «Подскок», «Экзотическое оружие».*

Особенности: *«Регенерация (1к5 ран)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественный Интеллект (×2)», «Страх (3)».*

Меняющий форму: слогты способны сжимать свои тела или растягивать, удлиняя их в три раза, что увеличивает их радиус угрозы и предоставляет бонус +20 к тестам *«Лазанья»* и *захвата*.

Некроз: тела слогтов способны истекать некротическими жидкостями, наполненными плотоядными бактериями и кислотами, что разжижают чужую плоть, и даже способны проплавить металл. Природные атаки слогтов в ближнем бою имеют свойства *«Разрывающее»* и *«Токсичное»*. Если жертва выживет, в её раны попадёт инфекция. Любой, нанесший критический урон слогту в ближнем бою, с вероятностью 25% будет задет изливающимися ран некротическими жидкостями, что наносят 1к10 единиц резаного урона со свойством *«Токсичное»*. Этой «атаки» можно избежать при помощи *«Уклонения»*, но не *«Парирования»*.

Неумирающий: слогтов невозможно *оглушить*. Также они игнорируют штрафы за ранения – их может остановить только смертельный критический результат. Слогтам не страшны яды и болезни.

Психическая пустота: со слогтами-лазутчиками нельзя связаться посредством телепатии, нельзя телепатически влиять на них или контролировать. *Порог* всех психосил и способностей Варпа, нацеленных прямо на лазутчика, повышается на +10.

Броня: скрывающий покров (всё по 3).

Оружие: некротическая хватка (1к10+5 Р, Разрывное, Токсичное), луч-потрошитель (пистолет, 20 м., 1/-/-, 1к10+6 В, ББ 4, Маг 15, ПД, Надёжное).

Снаряжение: слогты владеют странными и развитыми псевдоорганическими технологиями, что черпают энергию прямо из жизненной силы носителя. Они готовы обменивать образчики своей нечестивой науки на рабов (что нередко приводит к гибели покупателя), и часто используют свои жуткие биоконструкты в качестве солдат. Ниже описано несколько примеров снаряжения, что часто встречается у слогтов-лазутчиков.

- **Глаза-паразиты:** множество светящихся имплантатов, вживлённых в массу извивающихся червей, что составляют голову существа, приносят ему особенность *«Ночное зрение»* и возможность видеть в электромагнитном диапазоне. Также эти глаза приносят слогту бонус +40 для тестов, предпринятых для того, чтобы сопротивляться ослепляющим атакам.

- **Скрывающий покров:** чтобы лазутчики могли становится незримыми и скрывать свою чудовищную природу, они носят эти многослойные одеяния и мантии будто бы поглощающие свет и движущиеся сами по себе. Покров приносит три очка брони на все зоны попадания и увеличивает сложность обнаружения носителя сканерами на -30, а также предоставляет бонус +10 к тестам *«Скрытности»*. Придавая телу нужную форму и приказывая покровам скрывать его, слогт может сойти за уродливого человека.

Кошмарная наука

Слогты обладают пугающим мастерством во всём, касающемся биомеханики и физики. Их искусство намного превосходит всё известное людям или даже эльдарам. Самое загадочное их умение – перемещаться на межзвёздные расстояния, без использования Варпа. Также слогты выращивают псевдоживых существ, бесследно совмещая плоть и металл, дабы достичь своих ужасных целей.

- **Скрывающий покров:** чтобы лазутчики могли становиться незримыми и скрывать свою чудовищную природу, они носят эти многослойные одеяния и мантии, будто бы поглощающие свет и движущиеся сами по себе. Покров приносит три *очка брони* на все зоны попадания и увеличивает сложность обнаружения носителя сканерами на -30, а также предоставляет бонус +20 к тестам *«Скрытности»*. Придавая своему телу нужную форму и приказывая покровам скрывать его, слогт может издали сойти за уродливого человека. В полумраке неподвижный слогт, облачённый в такое одеяние, может стать незаметным, даже посреди открытого поля.

- **Некротический скипетр:** такие устройства, напоминающие покрытые ржавчиной медные жезлы, испускают вспышки болезненного света и разряды жуткой, стонущей энергии. Кроме того, ими можно сражаться как булавами – при этом они не менее смертоносны.

Таблица 3-4 «Некротический скипетр»

Название	Тип	РО	Дальн.	Урон	ББ	Маг	Пер	Свойства	Вес
Скипетр	Основное	1/-/-	100 м.	2к10+8 Э	6	-	-	Дезинтегрирующее †, Перезарядка	5 кг
Скипетр	Рукопашное	-	-	1к10+15 Э	4	-	-	Дезинтегрирующее †	5 кг

*† **Дезинтегрирующее:** любая цель, получив критический урон от этого оружия обращается в облачко праха и пара и считается полностью уничтоженной.*

- **Толкователь:** эта зазубренная металлическая сфера, удерживаемая перед окружённым щупальцами ртом слогта, превращает его булькающие хрипы в речь, составленную из голосов многочисленных жертв, а специально подобранные субгармоники позволяют воздействовать на эмоциональные центры человеческого мозга. Это устройство позволяет им говорить на любом языке и приносит бонус +20 на все тесты, призванные повлиять на человека, запугать или допросить его.

Конструкт-вассал слогтов

Вассалами называют искусственных биомеханических существ, созданных слогтами в качестве помощников, рабочих, стражей, шпионов и наблюдателей. Как многие другие образцы их технологий, вассалы вызывают у людей отвращение одним своим видом. Такие конструкты могут быть очень разыми, но большинство похоже на парящие ассиметричные колонны из пятнистой, будто покрытой грибком плоти, пронизанной пульсирующими сосудами и сетью металлических нитей и осколков кристалла. Их головы – просто скопления покачивающихся чувствительных отростков, а из тел могут вырастать костяные руки-клешни.

Конструкт-вассал слогтов								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
18	30	36	46	30	18	35	40	10
Количество ран: 20				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 4				**Броня:** нет (всё по 4).				

Умения: *«Бдительность (Вос)+20»*, *«Бесшумный шаг (Лов)+10»*, *«Скрытность (Лов)»* и другие необходимые.

Таланты: *«Экзотическое оружие»*, а при необходимости могут быть вживлены и другие.

Особенности: *«Летун (5)»*, *«Неумирающее» (см. описание слогта-надзирателя)»*, *«Потустороннее»*, *«Природная броня (4)»*, *«Природное оружие (Клешни)»*, *«Сонар»*, *«Странная физиология (также позволяет существовать в вакууме и других враждебных средах)»*, *«Страх (1)»*.

Не оставляющий следов: будучи уничтожен, конструкт быстро тает, за несколько секунд превращаясь в лужу бурлящей некротической слизи и вонючего газа, не оставляя ни следа своего тела.

Оружие: клешни (1к5+3 Р), а также другие оружие, если требуется. Оно может быть аналогично болтеру, электрохлысту, имперскому игольному пистолету или вебберу. Бонус Силы учтён.

Снаряжение/прочие особенности: по решению ведущего конструкт может быть оснащён устройствами или биомеханическими имплантатами, что принесут новые способности – например, предназначенный для физического труда конструкт может получить *«Сверхъестественную Силу (×2)»*, а наблюдатель – скрывающий покров и усиленные органы чувств, и т. д.

Уровень угрозы: Ксенос Майорис.

Конструкт-жнец слогтов

Жнец – это бесформенная масса влажной плоти размером с танк, что бесшумно парит над землей и неустанно ищет мозги для своих хозяев с бездумным упрямством. Настигнув жертву, жнец безжалостно оплетает её щупальцами, а отвратительный круглый рот откусывает жертве голову и отправляет её в полупрозрачный мешок на спине твари для будущих пиршеств хозяев.

Конструкт-жнец слогтов								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
15	-	41	$^{6}/_{33}$	32	10	18	38	-
Количество ран: 35				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий ББ: 6				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)»*.

Таланты: *«Бесстрашие»*.

Особенность: *«Аморфное»*, *«Жестокий натиск»*, *«Зверь»*, *«Некроз»*, *«Неумирающий»*, *«Парящий (4)»*, *«Потусторонний»*, *«Размер (Огромный)»*, *«Сверхъестественная Выносливость (×2)»*, *«Сверхъестественные чувства»*, *«Странная физиология»*, *«Токсичное»*.

Неумирающее: жнецу не страшны болезни, яды и токсины. Если тело жнеца не будет уничтожено, он может восстановиться. Жнецу не нужно дышать, и он может выжить даже в вакууме.

Некроз: любой, нанесший критический урон жнецу в ближнем бою, с вероятностью 25% будет задет изливающимися ран некротическими жидкостями, что наносят 1к10 единиц резаного урона со свойством *«Токсичное»*. Этой «атаки» можно избежать при помощи *«Уклонения»*, но не *«Парирования»*.

Броня: нет.

Оружие: истекающие кислотой клешни (1к10+4 Э, ББ 6, Токсичное).

Дом зверей

«Нет нужды лукавить, я знаю, чего вы ждёте. Вы хотите увидеть нечто настоящее, нечто неповторимое, нечто, способное разогнать вашу скуку пролитой кровью и оглушить участившимся биением ваших сердец. Вы искали Дом зверей. Теперь скажите – довольны ли вы?»

- Ририн Ночной глаз, повелительница зверей

Человечество боится чужаков и ненавидит их. Этому его учили тысячелетиями; это передавалось из поколения в поколение. Само слово «ксенос» наполняет сердца имперских подданных страхом и отвращением. Обратная сторона этого неотъемлемого омерзения – устрашённое восхищение, и на тёмных, кровавых аренах играют на этой опасной страсти.

Как правило, бои и травли в Империуме относительно законны. В краалях Иокантоса до смерти бьются быки-торноксы, а в красных цирках Синтиллы каждую ночь сражаются карнозавры и команды гладиаторов. Но вдали от яркого света и дозволенных развлечений, пресыщенные богачи, не говоря уже о нижайших из низших, находят более тёмные, отчаянные и запретные зрелища. Им нравятся игры, в которых сражаются совсем не добровольцы, где на невинных жертв охотятся ради забавы, а звери столь опасны и нечестивы, что имперское правительство под страхом смерти запрещает использовать их. Самая разветвлённая и могущественная сеть таких арен в Каликсиде носит зловещее название «Дом зверей».

Кажется, что Дом зверей существовал столько же, сколько существует сектор. Это не совсем культ – скорее преступный синдикат. Впрочем, за криминальным фасадом кроются вещи столь тёмные, что их не отыщешь даже в самой отпетой наркобанде или подульевом клане. Этот союз настолько коварен, что само его название и роль въелись в общее бессознательное каликсидской цивилизации – Дом зверей и его тайные ужасы остаются незамеченными, хотя спрятаны на самом виду. Когда планетарные силовики совершают рейд на нелицензированную арену или Адептус Арбитрес накрывают шайку контрабандистов, что перевозят ксенозверей, могущество Дома не уменьшается. Скорее наоборот – он крепнет, избавившись от тех, кто подвёл вышестоящих, оказавшись слишком слаб и попавшись.

Сейчас Дом зверей существует на многих планетах, но мало кто осознаёт, как глубоко синдикат проник к криминальное подбрюшье Предела Голгенны и как далеко его щупальца протянулись за рубежи сектора. Дом зверей – это нечто большее, чем десяток арен, большее чем ремесло, даже большее, чем вольная гильдия охотников и ксеноторговцев.

Правда состоит в том, что Дом зверей – это преступная империя, что охватывает целые миры. Она построена на крови и потворстве худшим сторонам человеческой природы. Долгие века синдикат работает, скрываясь за слоем посредников и местечковых агентов, и крепнет год от года. Он таит много секретов, о которых Инквизиция только начала подозревать, и некоторые члены Ордо Ксенос начинают осознавать, что пригрели чужацкую ксенозмею на груди Каликсиды.

Что знают массы

В злачных местах на границе подульев, от Сибеллуса до Соломона и дальше, название «Дом зверей» неразрывно связано с кровавыми развлечениями, гладиаторскими аренами и торговлей ксенотварями. Многие пресытившиеся удовольствиями сыновья и дочери великих домов также слышали о Доме из порочных и скандальных историй об охотах и запрещённых имперскими законами чудовищах, которые можно получить у Доме за хорошую плату.

Слухи о Доме зверей

Ниже приведены примеры слухов, что можно узнать от пустотников, портовых рабочих, купцов и контрабандистов, что ведут дела с Домом зверей, за кружку пива или за звонкую монету. Чтобы получить эти сведения, нужно общение с такими людьми или расследование, модифицированные в соответствии с обстановкой.

Таблица 3-4 «Байки о Доме зверей»

Количество ступеней успеха	**Известные подробности**
Простой успех	*«Это шайка охотников и торговцев, что ловят ксенотварей. Они называют себя «Домом зверей» и существуют дольше, чем кто-либо может вспомнить».*
Одна	*«Это не просто красивые слова – у них есть люди на разных мирах, и они могут достать что угодно для того, кто в силах заплатить».*
Две	*«Если у тебя есть деньги или связи, Дом добудет тебе любую ксенотварь, даже если на неё нет лицензии или против неё есть закон. Не переходи им дорогу или сам попадёшь к ним в нутро. На каждой планете они держат наёмников и громил, но это просто пешки – настоящие члены Дома – это дикари, охотники и контрабандисты. Это бессердечные убийцы».*
Три	*«Если истории не врут, у них есть собственные арены, куда пускают только по приглашениям, если ты понимаешь, о чём я. Там можно увидеть такое, что ты не мог и вообразить. На трибунах там сплошь богачи и знать. Говорят, они устраивают такие зрелища подальше от чужих глаз, и если слухи верны, то не зря. Просто молись, чтобы самому не попасть на афишу, сечёшь?»*
Четыре или более	*«Не доверяй им и даже не приближайся, если не должен – вот что про них говорят. Зло, просто и чистое. Они осквернены ксеносами и сами хуже тех монстров, что продают. Как думаешь, сколько людей пошло на их представления и не вернулось? Сколько ульевиков и бродяг похитили ночью ради забав и Император знает, чего ещё? Если хотя бы половина этих россказней – правда, я не хочу знать ответов».*

Слухи и легенды ходят в верхах и низах общества, и многие уже считают само название «Дом зверей» синонимом для устроителей кровавых игрищ. Большинство разделяет популярное мнение о том, что изначальный Дом давно погиб, и сейчас другие дельцы просто наживаются на его былой славе. Такую точку зрения разделяют многие силовики и преступники, а до недавнего времени так думали даже в Адептус Арбитрес и Ордо Ксенос. Впрочем, последние инциденты представили Дом зверей и его тайны в очень мрачном свете.

Что знает Ордо Ксенос

Ордосы и каликсидские Арбитрес медленно осознают, что между множеством кровавых цирков и звероловов есть некая тёмная связь. В последние несколько десятилетий постоянно возрастало количество сообщений об опасных и запрещённых ксенохищниках, появлявшихся на нелегальных аренах или в руках нечестивых преступников на центральных мирах сектора – особенно, на Синтилле. Расследования раз за разом указывали на так называемый «Дом зверей». Дальнейшие разбирательства обнаружили волну исчезновений среди бедноты и нищих в тех районах, где, предположительно, действовал «Дом зверей», слухи о связи с контрабандистами, наёмными убийцами, о появлении странных существ и других необычных происшествиях. Тем не менее, никаких конкретных указаний на явную угрозу нет.

Лишь когда инквизитор Лейван и его свита пропали, расследуя дела Дома зверей на Мире Фенка, Ордо Ксенос по-настоящему заинтересовался этой организацией, и ему совсем не понравилось то, что он нашёл. Сейчас Инквизиция ведёт множество тайных расследований против Дома на разных мирах, но никому из агентов ещё не удалось проникнуть в высшие эшелоны. Тем не менее, исходящую угрозу осознают всё больше – недавно вскрылись связи синдиката с богатыми домами и бандами по всему пределу Голгенны и Маркейновой марке, а также зародились подозрения касательно ксеноскверны, кроющейся в сердце Дома. Ордосы с характерной для них скрытностью, делают всё возможное, чтобы раскрыть заговор во всей полноте, прежде чем переходить к решительным действиям и не спешат наносить превентивный удар – он может привести к тому, что Дом рассыплется на осколки, которые примутся действовать самостоятельно.

Такая стратегия, надёжная и проверенная годами, всё же не лишена риска – быть может, благодаря единому Дому зверей ксеноскверна успеет распространиться дальше и шире. Неопределённость порождает в Ордосах разногласия.

Ксенозаговор на Мире Фенка

Мир Фенка издавна известен количеством рождённых здесь культов и заговоров, многие из которых распространялись на весь сектор, а также агрессивной независимостью правителей, что немало способствовала такой «плодовитости» ересей. На планете десятилетиями ходят истории о тайной группе, обитающей в полуразрушенных секторах промышленного дна Нова-Кастильи, и занимающейся отловом ксенозверей для опытов и изучения. Этот кабал еретиков и ксенофилов попал в орбиту внимания Инквизиции три года назад, когда молодой носитель печати из Ордо Ксенос по имени Лейван вместе со своей свитой взялся за расследование деятельности этой секты.

Лейван быстро понял, что кабал – не более, чем ширма, прикрывающая более тёмные заговоры. Последнее сообщение от него говорило, что еретики использовали какой-то скрытый комплекс в Нова-Кастилье, где разводили и усиливали нечестивых чужаков и мутантов, а после – вывозили через людный орбитальный порт и переправляли в другие «дома зверей» на иных мирах. Вскоре Лейван и вся его свита пропали, и несмотря на быстрый и решительный ответ Святых Ордосов и целую операцию Адептус Арбитрес по обнаружению и ликвидации ксенофилов, инквизитора и его слуг так и не нашли.

Годом позже во время рейда на еретехническую мастерскую в одном из ульев далёкого Соломона был обнаружен повреждённый инфопланшет. Представители Ордосов нашли на нём предсмертное, сбивчивое послание аколита-эрудита Урисы. В нём был запечатлён тайный промышленный центр, отданный под ксенохирургию, в котором, по словам Урисы, от жутких экспериментов погибли сотни людей и рождались настоящие чудовища. Послание Урисы было бессвязно и искажено – он потерял много крови и страдал от шока – но совершенно точно назвал Дом зверей организатором этого заговора.

Кровавые развлечения и гладиаторские бои в Империуме

Кроме спокойных и высокодуховных развлечений, имперские подданные (особенно жители перенаселённых и жёстко регламентированных обществ – то есть большинства ульев) любят грубые, а часто и кровавые зрелища. Всевозможные поединки – от кулачных боёв до сражений приговорённых преступников с кибергладиаторами – всегда популярны на нижних ярусах. Высшие же сословия не отказывают себе в посещении дуэльных школ, продвижении чемпионов и охоте на опасную дичь.

Травли зверей в цирках и карнивориях встречаются реже, чем поединки человека против человека. Тем не менее, на некоторых мирах, где водятся твари, способные быть достойными противниками, или деньги, позволяющие завозить таких зверей с других планет, сохраняются давние традиции травли. В каликсидском улье Сибеллус множество таких арен, а положение улья как столицы и главного торгового узла сектора позволяет наполнять цирки ошеломляющим количеством зверья со всей Каликсиды. Впрочем, самой заслуженной репутацией наиболее чудовищных арен без сомнения, пользуются Бледные ямы Вольга, где люди сражаются с пойманными в загрязнённых недрах улья тварями.

Публика всегда хочет видеть экзотических зверей и яростные битвы, но некоторые виды ксенофауны под запретом имперских законов. Одних сочли слишком чуждыми и опасными, чтобы показывать людям, а другие представляют угрозу, куда большую, что обычно может составить даже сорвавшийся с цепи зверь. Конечно, никакие запреты не сбавляют желание люди посмотреть на такие ужасы, так что для готовых пренебречь законом, существуют подульи и чёрные рынки, где каждый, у кого хватит денег и нервов, сможет сколько угодно наслаждаться смертельными игрищами с запретными тварями.

Структура и образ действий

«Мне неинтересны ни твои деньги, ни кто ты такая, красотка, а только то, как красиво ты можешь покричать для меня»

- Шакас Ввендал, звереторговец

Дом зверей хранит, поставляет, а иногда даже модифицирует и выращивает тварей для арен, цирков и тёмных дел в преступном мире. Также они поставляют монстров в частные зверинцы – в том числе, культистам и еретехам для их тёмных замыслов. Чтобы незаконная торговля приносила огромные барыши, Дом контролирует все её этапы – от поиска зверей до поставки. Иногда он выступает в роли тайного владельца или покровителя арен, где выступают его питомцы, зачастую запуская руки в азартные игры и весь криминал, что творится вокруг них.

Дом зверей защищает себя, содержа множество посредников на интересных ему мирах и создавая слои секретности вокруг своих истинных масштабов и видов поставок. Многие, работающие на Дом, сами не знают всей правды – от таких частей организации можно без опаски избавляться, если в неё проникнут чужаки или заинтересуются местные силовики – это не повредит ни всей корпорации, ни её истинным настоящим хозяевам – звереторговцам. Сколько именно членов Дома вхожи во внутренний круг остаётся неизвестно даже Святым Ордосам, но, вероятно, по всему пределу Голгенны и Маркейновой марке разбросано не более нескольких сотен – многие из них, вероятно, добывают живой товар на удалённых мирах и бродячих охотничьих судах.

Само собой, те, кто руководят всей организацией и повелевают жизнями и смертями агентов и зверей, ещё более малочисленны. Это самые тайные и самые опасные члены Дома – звереторговцы, мастера охот и ремесленники плоти, что служат главной движущей силой организации. При этом все доклады единодушно рассказывают об одной загадочной фигуре, что управляет всем домом – человеке по имени Солкарн Шенк.

Внешний круг

Внешний круг Дома зверей состоит из наёмных громил, местечковых банд и организаций, которых деньгами или силой вынудили служить интересам Дома, выступая в виде «ширмы» (например, это может быть лицензированная арена или торговая компания), которая будет оберегать хозяев от властей или пользоваться их услугами. Большая часть таких посредников ничего не знает об истинной природе своих хозяев или запугана, либо куплена, отчего держит подозрения при себе. На этом уровне Дом зверей выглядит просто ещё одним обширным преступным синдикатом, что торгует ксенозверьми и устраивает незаконные бои. Посредники могут работать на Дом зверей, даже не зная об этом. Другие пытаются улучшить свою репутацию (и поправить состояние), собирая все противоречивые слухи и мрачные истории, которые с радостью распространяют. Из таких наёмников и посредников выше продвигаются лишь те, что проявляют необычную жажду крови и другие ценимые Домом таланты.

Внутренний круг

Внутренний круг Дома составляют люди, что руководят деятельностью синдиката – в основном, отловом и продажей запрещённых и незаконных чужаков. Также они тайно управляют скрытыми логовами и звериными ямами, а в свободное время могут заниматься убийствами, наркоторговлей (обычно боевыми препаратами), резнёй и продажей рабов.

Эти агенты и управители – жестокие и бессердечные, душевнобольные, отобранные именно за свирепость и мастерство. Даже самые закоренелые преступники побаиваются таких людей и разящего от них дикого безумия и зловония тьмы. Мало кто из местечковых бандитов и вожаков рискнёт заступать им дорогу. Те же, что ведут дела прямо с внутренним кругом Дома зверей, быстро поймут, что работа эта опасна и не всегда стоит своих тронов. С другой стороны, для многих первые намёки на то, чем является Дом зверей, становятся не предупреждением, а соблазном. Такие быстро оказываются на самых глубинах того, что может предложить дом.

Сердце тьмы

Очень немногие знают или дерзают подозревать, что кроется в тёмном сердце Дома зверей, а в руки Инквизиции никогда не попадало ничего больше нескольких отрывочных послебоевых отчётов от потрясённых увиденным ударных отрядов Адептус Арбитрес. Таким образом, Святые Ордосы пока не осознали, насколько опасен и могуч Дом.

Нутро Дома зверей пропитано кровью и невообразимой дикостью. Последователи Солкарна Шенка не просто провозят запрещённых существ – они устраивают собственные ужасные игры и кровавые увеселения, а также творят чудовищ из плоти, дабы насытить свою страсть к насилию и развлечениям. Там встречаются столь ужасные звери, что одно их присутствие может повергнуть в шок тысячи зрителей – големы-убийцы, сшитые из людей, «усиленные» мутанты и другие трансгенные кощунства, что нужны для охоты и представлений.

Именно внутренний круг Шенка – это истинный Дом зверей. Каждый из них – монстр, столь же чудовищный и заслуживающий смерти, сколь любой ксенос. Если эта тёмная правда будет раскрыта, Святым Ордосам придётся нанести немедленный удар – это уничтожит Дом, но широкая сеть последователей Шенка и убежища по всему пределу Голгенны могут пережить это и взяться за старое.

Использование Дома зверей

Дом зверей – это ужастик, это вместилище для монстров, которых могут повстречать аколиты. Вы можете использовать его совершенно прямолинейно – как очень плохое место, где ваши герои могут столкнуться с самыми ужасными тварями, которым придётся давать бой или убегать. Вы можете наращивать напряжение и чувство опасности, бросая аколитов в обстоятельства, где их ресурсы будут ограничены, и они буквально останутся одни в темноте. Они могут столкнуться с Домом зверей в ходе никак не связанного с ним расследования и обнаружить, что хозяева не слишком рады непрошенным гостям!

Дом зверей – прекрасный противник в приключениях про заговоры и тайные расследования. Вы можете устроить очень разнообразную кампанию о ксеносах, где аколиты будут пытаться выследить и истребить агентов Дома на самых разных мирах. Можно начать с расследования того, как корпорация замешана в бои на аренах, узнать об охотах на запретных мирах и постепенно открывать, как далеко Дом протянул свои лапы и какие ужасы скрывает в своём сердце. Кульминация кампании может даже включать встречу с самим Солкарном Шенком, а кем или чем он окажется – решать только ведущему и его тёмному воображению.

Под маской

Дом зверей, описанный в этом разделе, сосредоточен на ксенотварях, а также зле и порче, что оскверняют тех, кто имеет дело с чужаками. Зло, что представляют звереторговцы, лучше всего выражается в их ничем не сдерживаемой кровожадности и безумной любви к охоте – то есть порабощению и истязанию тех, кто слабее ради потехи. Опасность, что видит в Доме Инквизиция и имперский закон, заключается не только в преступлениях синдиката, но в мириадах возможных угроз, что представляют его неведомые и неведомые пленники. Чёрное сердце Дома представляет ещё бо́льшую опасность – его ужасные опыты и безумные бои, где невинную кровь проливают просто развлечения ради, выходят за рамки обыденного. Конечно, ведущий может счесть, что этого недостаточно и добавить в картине настоящий ксенозаговор или даже демоническое покровительство.

Три дома ужасов

«Знавал я одного старика, что промышлял в стоках и часто выпивал здесь. Он всё болтал, что ночам слышит на перекрёстке под старыми мясомолками что-то ужасное – рёв, стенания и вой огромных зверей, что разносятся по воздуховодам – от них кровь стынет в жилах. Порой он слышал и ещё кое-что – крики и улюлюканья толпы где-то внизу. Смешно – он сказал, что шум этих людей пугал его больше всего»

- Немо Хейксвилл, утилизатор из улья Глориана, Соломон

Дом зверей – это не только организация, но и целая коллекция необычных мест. Кроме звероловов, их жертв и официальных представительств это ещё и десятки тайных убежищ и логов, где члены Дома могут держать и переделывать своих тварей и заниматься частными кровавыми делами. Каждое из таких мест называют просто «Дом зверей», что добавляет путаницы для посторонних и заставляет людей думать, что знакомый им местечковый «Дом зверей» – единственный и настоящий. Никто, кроме Солкарна Шенка не знает, сколько у синдиката есть логов и сколько людей служит ему. У каждого Дома зверей свой неповторимый и зловещий характер и о каждом ходят свои жуткие истории. Ниже описано несколько примеров.

Железная арена Синтиллы

Синтиллийский Дом – должно быть, самый «обычный» и распространённый в Каликсиде. У него крепкие связи с законными Красными цирками, что открыто работают в синтиллийских развлекательных районах, но хватает и торговых постов в подулье Сибеллуса и Свинцовом городе. Агенты Дома поставляют диковинных зверей на арены и в услужение некоторым благородным семействам и богатым картелям, что жаждут таких развлечений.

Кроме того, от наркобандитов из обскурных курилен или завсегдатаев игорных домов можно узнать тёмные слухи о другой стороне Дома. Говорят, что на нижних ярусах, под несколькими не самыми благопристойными Красными цирками и аренами, за кровостоками и дренажными трубами во пропитанной кровью тьме скрыты колизеи Дома зверей, где бывают лишь самые богатые и развращённые зрители, жадные до кровавых спектаклей. Худшее из таких мест называется «Железной ареной» – она расположена в таком глубоком и беззаконном секторе сибеллуского подулья, что там нет даже наркобанд. Говорят, что Железная арена прячется в давно заброшенной реакторной зале, огромном трёхмерном лабиринте из проходов, клеток и ловушек, в которые попадают невинные жертвы, свирепые ксенотвари и борцы с рабством, выпущенные туда ради извращённого развлечения зрителей. Считается, что на такие представления приглашают лишь самых могущественных и влиятельных людей – отпрысков благородных семейств, агентов богатейших картелей и даже чинов Магистратума и военных. На Железной арене делают колоссальные ставки, а проигравшие, у которых нечем расплатиться, сами становятся участниками представлений.

Федридские звериные охоты

Планета Федрид известна свирепостью своих обитателей, а её слава среди охотников и возможных звереубийц такова, что многие отпрыски благородных семейств считают охоту на Федриде, полную тщательно управляемых опасностей, знаком высокого положения. Доступ на этот мир тщательно контролируется, а вывоз местного зверья строго запрещён. Однако деньги есть деньги, и за тысячи тронов, положенных в нужный карман во дворцах Синтиллы или торговых домах охотничьи лицензии переходят из рук в руки.

Неудивительно, что Дом зверей глубоко запустил когти в эти полузаконные охоты, контрабандой вывозя зверей с Федрида и предоставляя аристократам проводников, умелых следопытов и телохранителей. Если верить слухам, он даже разделяет смертоносные леса планеты на подготовленные заповедники. Впрочем, не все охотящиеся на Федриде, прибегают к услугам Дома зверей – у тех тёмная слава среди «коллег». Более того – местные аборигены ненавидят и боятся Дома и убивают его посланников при каждой возможности. Ходят упорные слухи, что глубоко в тёмном сердце влажных экваториальных лесов планеты укрыто логово Дома, построенное в давно заросших руинах древнего ксенохрама. Говорят, что там проводят жуткие оккультные ритуалы, а в катакомбах под ним охотятся уже не на зверей, а на людей.

Адский дом Соломона

Мир-улей Соломон – это тёмное место, окутанное легендами и мифами. Одна из них рассказывает об Адском доме. Кажется, этот миф связан с тайными делами Дома зверей, что действует здесь почти исключительно в подулье и официально вообще не присутствует на планете.

Если верить легенде, то так называемый Адский дом – это исполинское, обветшалое поместье, чьи богатые хозяева оставили отравленный Соломон, запечатав себя внутри и превратив нижние ярусы своего жилища в музей для своей коллекции запретных ксенотварей и мутантов. Говорят, что с годами семейство становилось всё более безумным и нечестивым, что его члены начали пить кровь чужаков и ставить невыразимые опыты, чтобы продлить свою молодость и получить сверхъестественные способности. Они стали одержимы расширением своего собрания диковин и пытаются добыть самых необычных ксеносуществ, чтобы съесть их и стать более могущественными. Считается, что они собрали отряд убийц-дикарей и свирепых охотников, что привозят им свою добычу, из которой безумцы творят ужасных голамов, которые потом сами похищают людей, тем самым расширяя коллекцию хозяев.

Легенда об Адском доме – всего одна из десятков историй наряду с мифами о спящих, воскрешённых, великом Звере Соломона, ночном потрошителе и многих других, в переплетении коих кроется тёмная правда, невидимая за цивилизованным фасадом этой планеты. Истории об Адском доме рассказывают год за годом – особенно стойко они звучат на задымлённых ярусах улья Глориана, где на них сваливают внезапные исчезновения и обнаружения изуродованных тел. Местные силовики считают такие «объяснения» просто страшными сказками местного сброда и пустым запугиванием, но нельзя не заметить, с каким упорством их пересказывают и в кабаках, и в лицеумах неподалёку от тех мест, где Дом зверей якобы держит свои подпольные арены и игорные дома.

Для исследователей, собирающих ульевой фольклор, стоит отметить, что в самых старых версиях этой истории Адский дом иногда именуют «Домом клеток», а главу той загнившей династии именуют «сир Кор Шенк, отец зверей».

Инструктаж Инквизиции

Хотя «Дом зверей» издавна считался просто привычным названием для контрабандистов-звереторговцев и устроителей незаконных боёв, ныне известно, что это раскинувшаяся на весь сектор, единая и опасная организация, чьих связей с ксеносами достаточно, чтобы весь Дом был распущен, а его члены – казнены. Многие прячутся за ширмой секретности и выдают себя за «обычных» преступников, на деле занимаясь бесчеловечными опытами и экспериментируя на людях и ксеносах. Считается, что всем Домом управляет архипреступник Солкарн Шенк. Это чудовище, приговорённое Инквизицией к смерти, человек, что разбогател и построил свою маленькую империю, пользуясь грехами и страданиями других, охотясь за чужаков и людей. Со стороны организация Шенка – это объединение квазилегальных бойцовских арен, а на деле – преступный синдикат, отлавливающих или предоставляющий опасных зверей, а также устраивающий охоты и кровавые развлечения для богачей. Его связи и клиенты обширны и могущественны – от апокалиптических культов и наркобанд до аристократических группировок и вольных торговцев, которым не писан имперский закон. Сейчас Дом зверей – объект тайного и открытого расследования Ордо Ксенос, исход которых определит меры, что примет Инквизиция. К Дому зверей и его делам нужно относиться с величайшим подозрением и огромной осторожностью.

Ни один враг не выстоит,
столкнувшись с воинами
Империума

Кто такой Солкарн Шенк?

Один очень стойкий слух, касающийся Дома зверей, рассказывает о его основателе и единственном главе, о котором говорят лишь шёпотом – Солкарне Шенке. Ему приписывают сверхчеловеческие и даже сверхъестественные способности в том, что касается искусства охоты и убийства. Сведения о том, кто такой Шенк (или даже что он такое) отрывочны и противоречивы, но недавние скрупулезные поиски Инквизиции в архивах сектора обнаружили это имя (или очень похожую вариацию) в связи с историями о Доме зверей, мифическом культе «Чёрной охоты» с Сумрака и иокантосской ереси «Десяти взятых» пятисотлетней (если не больше) давности.

Ещё одно тёмное упоминание и вовсе говорит о зверочеловеке-полководце Сол'Кар'Шеке, что встречается в анналах вольного торговца Синоф за три века до Голгеннова крестового похода. Скорее всего (и именно так считают Ордосы) это имя просто стало традиционным титулом для правителя Дома зверей, а разные истории в разные годы относятся к разным людям. Некоторые инквизиторы не разделяют этой теории и хотят искоренить порчу, что кроется в сердце Дома зверей.

В клетках: звери Дома зверей

В окровавленных зверинцах Дома можно встретить много потенциальных противников и NPC, но прежде всего – чудовищ и инопланетных созданий. *Охотник за головами* и *здоровяк* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** могут послужить наёмниками Дома, *отребье*, *мясник* и *рецидивист* – представителями «внешних кругов» организации. Что же до зрителей их сомнительных развлечений, то ими может быть кто угодно, но самым подходящим вариантом остаются *беспутные аристократы*. Обычными развлечениями в Доме зверей могут быть бои *карнозавров* и *саблезубов*, а в незаконных схватках для начала вполне подойдут *мутанты-выродки* и *даскские сталкеры*. Конечно, **генератор ксеносов**, представленный в **«Книге радикала»**, позволяет создавать сколько угодно свирепых зверей. Помните, что чем глубже в Дом, тем страшнее твари – звери должны становится всё ужаснее и богохульнее, а люди – всё развращённее и безумнее.

Ниже представлено несколько примеров того, что за люди, звери и иные существа могут встретиться в Доме зверей.

Звереторговец

Каждой операцией Дома обычно руководит один или несколько звероторговцев. Это опасные мужчины и женщины – крайне искусные охотники, а зачастую и настоящие сумасшедшие. Посвящённые в тайны Дома и наслаждающиеся его излишествами звероторговцы обычно скрывают свою жестокость и едва управляемую свирепость под тонкой маской простых охотников на крупную дичь, наёмников и законопослушных купцов. На деле, большинство остаются прирождёнными убийцами и умелыми охотниками, ведь их отбирают именно за кровожадность. Чтобы выжить в Доме зверей и возвыситься, нужно самому быть хищником. Многие звереторговцы – уроженцы диких планет или даже миров смерти, хотя хватает и выходцев из более цивилизованных краёв, остающихся дикарями в душе.

Ниже представлен профиль одного такого звереторговца, хотя подобные люди могут очень различаться по своим умениям и природе.

Звереторговец								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
38	38	42	40	45	37	35	30	28
Количество ран: 18				**Скорость:** 4/8/12/24				
Общий ББ: 4				**Броня:** лёгкий панцирный нагрудник и кожа, усиленная ячеистой бронёй (торс 5, руки 2, ноги 2).				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Безопасность (Лов)», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Вождение (Наземный транспорт) (Лов)», «Выживание (Инт)+20»», «Выслеживание (Инт)+10», «Допрос (СВ)», «Запретное знание (Мутанты, Ксеносы) (Инт)», «Запугивание (Сил)+10», «Звероводство (Инт)+10», «Лазанье (Сил)», «Медика (Инт)», «Навигация (Наземная) (Инт)+10», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Плаванье (Сил)», «Скрытность (Лов)+10», «Слежка (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Звери) (Инт)+10», «Язык (Диалект дикого мира, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Бой вслепую», «Железная челюсть», «Калечащий удар», «Калечащий выстрел», «Мгновенная реакция», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Лазерное, Примитивное, Стаб)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Примитивные, Стаб)»,*

Броня: лёгкий панцирный нагрудник и кожа, усиленная ячеистой бронёй (торс 5, руки 2, ноги 2).

Оружие: нож-свежеватель (1к5+6 Р, ББ 2, Сбалансированное), шоковая булава (1к10+4 У, Шоковое), ручная пушка с бронебойными пулями (35 м, 1/-/-, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 5, 2 ПД), мононож (3 м., 1к5+4 Р, ББ 2) и охотничья винтовка с особыми разрывными пулями (150 м., 1/-/-, 1к10+4 В, ББ 2, Маг 5, ПД, Точное). Бонус Силы учтён.

Имплантаты: кибернетический глаз *хорошего качества* (приносит особенность *«Ночное зрение»* и считается телескопическим прицелом), лёгочный фильтр.

Снаряжение: три магазина для оружия, личный вокс, 1к10+10 тронов, инъектор с двумя дозами стимма и одной пан-иммуна, другое необходимое снаряжение.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

Обуздание зверей

Дом зверей готовит множество чудовищ, попадающих в его руки. При этом применяются самые жестокие методы усилить у подопытных тягу к бою и развить умение убивать по приказу – зачастую сопровождающая это психическая обработка делает существо безумным или превращает уже опасного хищника в почти неуправляемого бешеного убийцу. Но некоторым недостаточно даже этого. Иные звереторговцы устраивают над животными хирургические операции, обрабатывают их химикатами, создают ужасных киберчудовищ или оснащают непокорных зверей инъекторами, что впрыскивают вещества, делающие монстра послушным вне боя и усиливающими его на арене. Кроме того, многие твари – особенно те, которых продают для боёв – несут кортикальную бомбу, которую можно подорвать и убить зверя в чрезвычайной ситуации (это работает как взрывчатый ошейник со стр. 247 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, но радиус взрыва составляет один метр). Впрочем, это довольно грубые имплантаты, которые можно легко снять, разрядить или вызвать сбой. С вероятностью 20% такая бомба не сработает. Не исключено, что вероломные звероторговцы намерено поставляют товар с некачественными бомбами из своего изощрённого садистского удовольствия.

Еретех-свежеватель

Свежеватели – это жестокие мясники, что используют свои познания в анатомии и алхимии на благо работорговцев из Дома зверей. В таких чудовищах едва можно узнать людей – это жуткие фигуры, покрытые шрамами, хирургическими швами и мелкими имплантатами.

Еретех-свежеватель								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	30	35	45	25	20	25	30	13
Количество ран: 10				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий ББ: 4				**Броня:** пластековые обмотки (голова 1, торс 1)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Допрос (СВ)», «Запугивание (Сил)», «Медика (Инт)», «Обыденное знание (Империум, Техника) (Инт)», «Ремесло (Прозектор) (Инт)+10», «Стойкость (Вын)», «Химия (Инт)+10», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное), «Пистолеты (Лазерное, Стаб)».*

Оружие: монoскальпель (1к5+2 Р, ББ 2, бонус Силы учтён).

Снаряжение: хирургические инструменты, крючья, ампулы с едкими тинктурами, доза бойни.

Огрин-зверовод

Огрины – это тупоумные, но очень преданные недолюди, чьи огромные габариты, внушительные мускулы и крепкие кости позволяют им жить в самых опасных условиях и на мирах с высокой гравитацией. Более того – огрины генетически устойчивы, отчего не до сих не решено, являются ли они мутантами или плодами биоинженерии прошлых эпох. Должно быть, это самые распространённые и «приемлемые» недолюди в Империуме, хотя встречаются они не очень часто. Их ценят за преданность, невероятно огромную силу и стойкость. Немало огринов служит в Имперской Гвардии.

Огрины Дома зверей – свирепые и жестокие. Их отлавливают молодыми, накачают наркотиками, добиваются повиновения силой и пытками и поощряют в них бессердечность. Эти грубые и тупые создания становятся идеальным стражами для зверья. Одетые в прочные кожаные робы, грубую броню и резину, измазанные кровью и грязью, они бродят между клеток, кормят, забивают или дрессируют животных.

<table>
<tr><th colspan="9">Огрин-зверовод</th></tr>
<tr><th>ББ</th><th>ДБ</th><th>Сил</th><th>Вын</th><th>Лов</th><th>Инт</th><th>Вос</th><th>СВ</th><th>Тов</th></tr>
<tr><td>32</td><td>22</td><td>$^{8}/48$</td><td>$^{10}/_{52}$</td><td>28</td><td>15</td><td>20</td><td>33</td><td>18</td></tr>
<tr><td colspan="4">Количество ран: 30</td><td colspan="5">Скорость: 2/4/6/12</td></tr>
<tr><td colspan="4">Общий БВ: 10</td><td colspan="5">Броня: грязные, окровавленные роба и кожаный фартук (всё по 4, Примитивная)</td></tr>
</table>

Умения: *«Выживание (Промышленные зоны) (Инт)», «Запугивание (Сил)», «Лазанье (Сил)», «Ремесло (Зверовод) (Инт)+10», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Крепкий орешек», «Крепкий», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Шоковое)», «Природное оружие (Исполинские кулаки)».*

Особенности: *«Размер (Большой)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)».*

Оружие: исполинский кулак (1к10+8 У, Примитивное), огромный мясницкий топор (2к10+9 Р, Громоздкое, Примитивное) или багор (10 м., 1к10+8 Р, Примитивное) или здоровенная шоковая булава (2к5+8 У, Шоковое). Бонус Силы везде учтён.

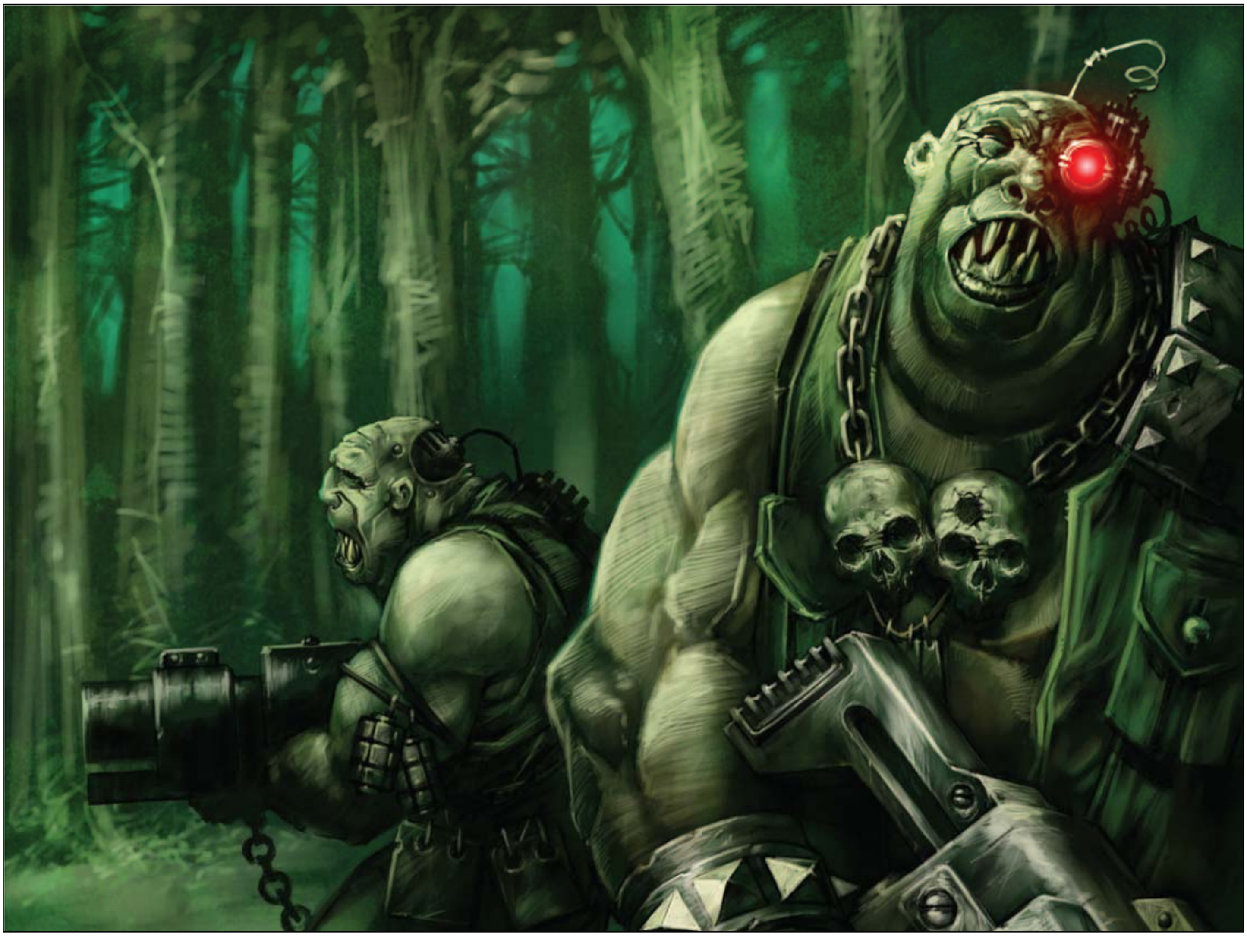
Снаряжение: очки, ключи, крюки для мяса, длинные цепи.

Уровень угрозы: Еретикус Минорис.

Наркобандит

Наркобанды – настоящий бич сибеллуского криминального мира. Это шайки настоящих головорезов и мелких воришек. Это сброд, не питающий верности никому, кроме тех, кто платит или даёт следующую дозу. Наркобандитов ненавидят все жители нижних ярусов.

<table>
<tr><th colspan="9">Наркобандит</th></tr>
<tr><th>ББ</th><th>ДБ</th><th>Сил</th><th>Вын</th><th>Лов</th><th>Инт</th><th>Вос</th><th>СВ</th><th>Тов</th></tr>
<tr><td>32</td><td>28</td><td>35</td><td>30</td><td>33</td><td>20</td><td>30</td><td>25</td><td>20</td></tr>
<tr><td colspan="4">Количество ран: 10</td><td colspan="5">Скорость: 3/6/9/18</td></tr>
<tr><td colspan="4">Общий БВ: 3</td><td colspan="5">Броня: бандитские лохмотья (руки 1, торс 1, ноги 1)</td></tr>
</table>



Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Преступность) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Уклонение (Лов)», «Химия (Инт)», «Язык (Низкий готический, Бандитское арго) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Стаб)», «Пистолеты (Лазерные, Примитивные)».*

Оружие: заточка (1к5+3, Примитивное), стаб-револьвер (20 м., 1/-/-, 1к10+3, ББ 0, Маг 6, 2 ПД). Бонус Силы учтён.

Снаряжение: рваная одежда в цветах банды с глифами и метками за убийства, 1к5 тронов, инъектор с обскурой, дюжина патронов для револьвера.

Пернатый арахнид

Это популярное на аренах существо – арахнид размером с человека, что обитает в овеянных дурной славой топях Сумрака. Покрытое похожими на клинки перьями чудовище обладает взрывным характером, а почувствовав угрозу, способно разорвать в клочья противника намного больше себя. Дом зверей управляет такими тварями через вживлённые инъекторы химикатов, что вызывают агрессию или лишают сознания, а обычные хитиновые «перья» нередко заменяют на монозаточенные имплантаты.

Пернатый арахнид								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
55	-	35	35	58	14	46	38	-
Количество ран: 13				**Скорость:** 5/10/15/30				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет (всё по 2, Примитивная)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Лазанье (Вос)+20», «Скрытность (Лов)+10», «Уклонение (Лов)+10».*

Таланты: *«Кошачье приземление», «Неистовый натиск», «Обострённые чувства (Зрение)», «Стремительная атака», «Трудная мишень».*

Особенности: *«Зверь», «Коренастое», «Ночное зрение», «Перья»* †, *«Природная броня (2)», «Страх (1)».*

† **Перья:** в ближнем бою с чудовищем, любой враг, что атакует его голыми руками или небольшим оружием (вроде ножа) должен проходить **средний (+0) тест Ловкости** всякий раз, када успешно поражает цель. В случае провала он получает 1к5+1 единиц резаного *примитивного* урона в руку или кисть, которой атаковал.

Хим-инъекторы: арахнид имеет вживлённый, удалённо управляемый впрыскиватель, что может ввести ему коктейль боевых наркотиков, повышающий Силу на +10 и позволяющий игнорировать *оглушение*, а также все отрицательные воздействия на характеристики, вызванные обычным и критическим уроном. При этом арахнид будет нападать на любое существо, до которого может дотянутся, и станет долго кромсать тело уже убитого врага, если его не отвлечь (например, напав). Также в инъекторах есть большая доза наркотика, способного «остановить» арахнида – получив её, тот должен пройти **тяжёлый (-20) тест Выносливости** или отключиться и провести в беспокойном сне 1к10 часов.

Оружие: вживлённые моноклинки (1к10+4 Р, ББ 2, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Ксенос Минорис.

Тайные ужасы

За многими кругами секретности и кровопролития в Доме зверей скрываются настоящие ужасы – свирепые и жестокие чужаки-мучители, жертвы-люди, превращённые в живое оружие опасные и ужасные ксенозвери. Вот лишь пара примеров:

Голам-убийца

Големы-убийцы – это чудовищные биологические конструкты, кошмарная помесь мутировавшего человека, ксеноимплантатов, искусственно выращенных тканей и привитой ксеноплоти. Среди творений Дома зверей могут быть и иные ужасные образчики запретной биоалхимии и кощунственного смешения человеческой и чужацкой плоти. Эти ужасные существа – кошмарные убийцы, сошедшие с ума от страданий, вызванных самим их существованием. Верность господам накрепко вбита в их терзаемые умы.

Голам-убийца								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
58	-	^{6}/38	^{8}/40	26	18	30	15	10
Количество ран: 9				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий БВ: 8				**Броня:** нет				

Умения: нет.

Таланты: *«Бесстрашие», «Железная челюсть».*

Особенности: *«Мутации»* (1к5-2 слабых мутаций со стр. 579 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** – это отражают жуткие изменения плоти, следы операций и чужацких имплантатов. Вместо мутаций вы можете использовать особенности из **генератора ксеносов**, приведённого в **«Книге радикала»**), *«Потустороннее», «Природное оружие (Вживлённые клинки и изуродованные руки)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (1)».*

Биоярость: аугметику голамов-убийц можно перегрузить со специального удалённого устройства управления, впрыснув в его плоть ксенохимикаты. При этом голам получает таланты *«Неистовство»* и *«Стремительная атака»*, а также особенность *«Сверхъестественная Ловкость (×2)»* и *регенерирует* одну рану в начале каждого раунда. Однако в конце каждого раунда нужно бросить 1к10. Если выпадет «8», тело голама лопается от перенапряжения, отчего чудовище мгновенно погибает, окатывая всё вокруг кровью, осколками костей и фрагментами имплантатов. Это считается *взрывом (3)*, что наносит 1к5+2 единиц резаного урона.

Оружие: вживлённые клинки, изуродованные руки, бритвенной остроты зубы, керамические когти, шипы-крюки и тому подобные орудия. (1к10+6 У или Р, ББ 2, бонус Силы учтён).

Снаряжение: нет.

Уровень угрозы: Обскуро Минорис.

Кроводилоголовый

Таких похожих на псов тварей выращивает Дом зверей. У них длинные тела с четырьмя лапами, перевитыми жилистыми мышцами, видными под прозрачной кожей. Длинная голова таких чудовищ – настоящий скалящийся кошмар из жёлтой кости и тысяч мелких, острых зубов, меж которых капает слюна. Крокодилоголовых выращивают слепыми, но они наделены удивительным обонянием и слухом, что позволяют легко выслеживать жертв.

Крокодилоголовый								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	-	30	30	30	17	30	40	-
Количество ран: 9				**Скорость:** 6/12/18/36				
Общий ББ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)»*, *«Бесшумный шаг (Лов)+10»*, *«Выслеживание (Инт)+10»*, *«Плаванье (Сил)»*.

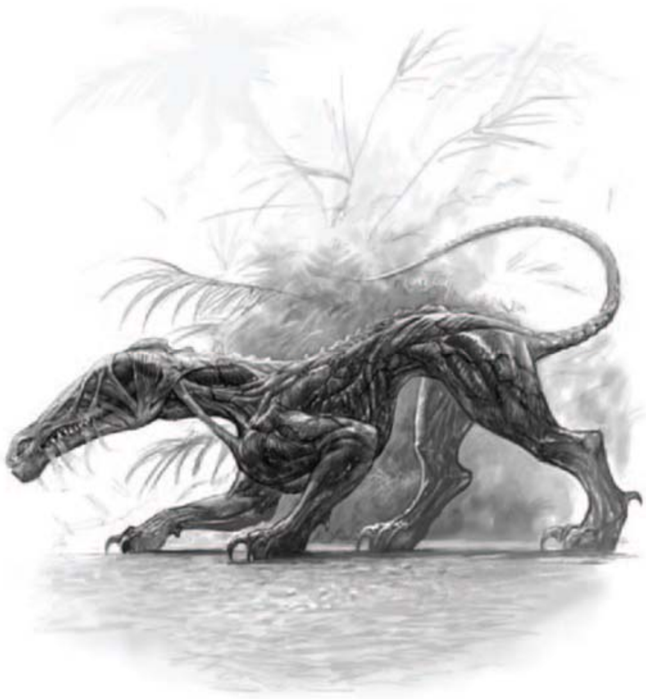
Таланты: *«Обострённые чувства (Обоняние, Слух)»*, *«Стремительная атака»*.

Особенности: *«Бойцовский»*, *«Зверь»*, *«Природное оружие (Укус)»*, *«Слепой»* ††, *«Страх (1)»*, *«Четвероногий»*.

†† Хотя этот зверь слеп, он не получает обычного штрафа -30 на тесты Ближнего боя.

Оружие: укус (1к10+3 Р, Примитивное, бонус Силы учтён).

Чутьё на мясо: крокодилоголовый, что не *вовлечён в ближний бой*, должен предпринимать **тест Восприятия**, чтобы выследить живую цель по звукам или запахам. Этот тест считается свободным действием, а учитывая талант *«Обострённые чувства»*, обычно бросается против 40. Если крокодилоголовый провалит этот тест, он будет двигаться осторожно и продолжит поиски жертвы. Если зверь пройдёт этот тест, он немедленно бросится на обнаруженную жертву.



Бойцовский *(Goaded)*

Это существо выращено для сражений и стремится в бой наперекор всем инстинктам. Существо получает бонус +30 к тестам Силы воли, предпринимаемым, чтобы проверить, не может ли существо убежать, будучи напуганным, ошеломлённым или раненым.

Криптосы

«Вы говорите, что ксеносы – это всепожирающие разрушители, что нашёптывают искусительную ложь, что мечтают о безраздельной власти над покорённым человечеством? Такие банальности – удел преданных простаков. Истина куда страшнее».

- инквизитор Августина Мордекай, обращаясь к Хиликийскому симпозиуму

Странная и зловещая ксенораса, что известна Инквизиции под названием «криптос», рождена в хладной тьме межзвёздной пустоты – едва ли можно представить, что там можно жить. У этих ксеносов нет тел – они выглядят как окутанные странным зеленоватым свечением облака газа, клубы которого то и дело складываются в нечёткие, сводящие с ума образы. Эти существа способны проходить сквозь твёрдые предметы и даже через корпуса звёздных кораблей, но куда страшнее то, что они могут вселяться в тела живых людей и использовать их в своих непостижимых целях. Это загадочные и хладнокровные ксеносы, чьи мысли и желания скрыты от всех, а склад ума отличается беспощадностью и терпеливостью.

Укрывшись в человеческих телах, они ходят среди других людей и внедряются в их поселения, понемногу подчиняя их своей воле. Криптосы – почти бессмертные существа, мнящие себя падшими богами, но спасающиеся от чего-то ужасающего даже их, и потому относящиеся к людям с равнодушием и презрением – для них человечество – не больше, чем просто скот, которым можно распоряжаться, как угодно. Криптосы – угроза необычная и коварная. И пусть они не собирают армий, что идут походами на владения Бога-Императора, а во их имя не сжигают города, криптосы – живая и явная причина тому, почему ксеносов ненавидят и почему им не доверяют.

Стремления криптосов

Криптосы завладевают людьми и управляют ими с холодной жесткостью, напоминающей родную им пустоту. Криптосам не нужна власть над слабыми, тварными царствами человечества – они проникают в поселения, где их никто не найдёт. Никто не знает, от чего они прячутся – быть может, это забыли и сами криптосы, но врезавшийся в память всей расы ужас никуда не делся, и теперь скрытность и секретность для них важнее всего. Каковы бы не были причины страха, что одолевает криптосов, для Инквизиции их стремления и мотивы остаются тайной, хотя некоторые эрудиты, что служат господам радикалистского склада ума, мыслят в правильном направлении.

Завладев телами смертных, криптосы в первую очередь пытаются защитить себя от человечества и скрыть своё присутствие, ибо знают, что Инквизиция пойдёт на всё, чтобы уничтожить их, если найдёт. Хотя каждый криптос владеет всеми знаниями, привычками и чертами личности жертвы и может практически идеально подражать бывшему хозяину занятого тела, им мало просто продолжать обычную жизнь – инстинкт выживания заставляет криптосов уходить прочь и устраивать убежища на задворках человеческого общества, где можно надёжно избежать чужих глаз.

Криптосов не так много – они действуют группами не более двадцати особей. Захватив тела-носители, они перебираются в малоизученные или никому не нужные места планеты, где побочные эффекты внедрения легче контролировать, и где проще распространить своё влияние, захватывая тела видных членов общины. Как правило, на первом этапе криптосы порабощают смотрителей, проповедников, торговцев и власть имущих, ибо через этих людей можно править их подчинёнными. Так криптосы делают своё убежище более безопасным, а их присутствие становится труднее вычислить. Им идеально подходят небольшие самостоятельные общины – особенно изолированные. Впрочем, криптосы не желают иметь дела с дикарями и не любят действовать на борту космических кораблей дольше, чем это необходимо.

Использование криптосов

Криптосы представляют угрозу, обычно свойственную от псайкерам, демонам и культистам Хаоса. Они – враг внутренний, скрывающийся среди обычных людей. Поэтому криптосы – недурная альтернатива таким противникам, заменяющая опасности Варпа тайнами природы ксеносов. Кроме того, криптосы отличаются тем, что хотят не завоёвывать миры или сеять разрушение, а лишь жить в спокойствии и контролировать происходящее вокруг них. Они могут выглядеть почти как люди, единственное отличие которых от простых смертных – умение общаться телепатически.

Такие свойства делают криптосов идеальными участниками истории, происходящей в небольшом изолированном обществе или месте – на паломничьем корабле, в шахтёрской колонии или удалённом монастыре. Изображая место, ставшее жертвой криптосов, описывайте его тревожно нормальным – в нём всё выглядит так, как должно быть, безо всяких признаков ужасных тайн. Криптосы будут использовать свой человеческий облик, чтобы отвлечь внимание героев и запутать их расследование – они не хотят обнаружения и понимают, что убийство аколитов Инквизиции – верный способ привлечь внимание, а потому постараются избегать жертв (или сделать убийства похожими на несчастные случаи). Когда аколитам откроется правда, маски будут сброшены, и посланцы Святых Ордосов столкнутся с ксеносами, которых не заботит выживание тел-носителей или их соратников. Они попытаются перебить аколитов, бросив против них пушечное мясо – людей, попавших в полную власть криптосов, марионеток, чей разум не превосходит таковой у автоматона. Терпя поражение, криптосы попытаются бежать, на ходу меняя тела – и могут вселиться даже в кого-то из аколитов.

Криптосы – искусные лжецы и будут играть свою роль до конца, выказывая аколитам уважение и обещая помощь. Но когда маски будут сброшены, всё, конечно, изменится. Персонажи увидят, насколько эти ксеносы равнодушны, жестоки, лишены всех чувств, кроме презрения к «мясу» (то есть людям) и высокомерия, ибо криптосы считают себя высшими существами, снисходительно готовыми ступать по земле. Им неважно, сколько жизней придётся загубить в стремлении сохранить тайну своего существования и свою власть, а если этого не удастся, ксеносы легко бросят былые тела и сбегут, как правило, прикрыв это отступление как можно более страшным сопутствующим ущербом.

Найдя удобных жертв и внедрившись, криптосы могут переселиться в другие тела по несколько раз, бросая погибающих и увечных. Они могут несколько поколений тайно править обществом, отбраковывая инакомыслящих и тех, кто может представлять угрозу, а потом сбежать, почуяв опасность или просто в силу непостижимых причин.

Захватив власть, криптосы пытаются сделать свой новый тайный дом как можно более спокойным и безопасным, чтобы не привлекать ничьего внимания. Постепенно они начинают распространять психическое влияние и на окружающих. Рано или поздно подвергающиеся ему люди начнут повиноваться буквально каждому слову новых господ. Влияние криптосов – не буквальный контроль разума, а скорее очень сильное внушение, заставляющее жертв выполнять их желания. Кроме этого, криптосы используют привычку людей к иерархии, чтобы закрепить своё положение – создают новые гильдии и братства, что постепенно становятся всё важнее и важнее для всего сообщества, частью которого становятся. Управление такими обществами расширяет и закрепляет владычество криптосов, позволяет им раскидывать шпионские сети и обзаводиться покорными слугами.

Такие тайные поселения, управляемые ксеносами, могут существовать поколениями. Криптосы будут просто переселяться в другие тела, когда прошлые носители состарятся. Если их уютному гнёздышку станет угрожать опасность или внимание Инквизиции, криптосы постараются устранить угрозу всеми возможными способами, а потом вернуть поселение к «обычному» состоянию, как будто ничего не случалось.

Знания о криптосах

Криптосы – крайне малоизвестная ксенораса. То, что о них известно, запрещено распространять – эти знания, представляющие собой сухие сочинения ксеноэрудитов и байки вольных торговцев, хранят агенты Инквизиции. Ниже описано, что могут знать аколиты, предпринявшие успешный тест *«Запретного знания (Ксеносы)»*.

Таблица 3-6 «Знания о криптосах»

Количество ступеней успеха	**Известные подробности**
Простой успех	Вы не знаете об этой расе ничего определённого – лишь помните, что это название встречалось в некоторых трактатах сомнительной точности и правдивости. Возможно это просто путаница и речь идёт о какой-то иной расе, а быть может, эти «криптосы» – просто байки вольных торговцев.
Одна	Криптосы – это раса бестелесных существ, что живёт в глубинах пустоты. О них очень мало известно, и большинство считает их просто выдумкой – одной из тысяч страшных историй о межзвёздной черноте.
Две	Криптосы выглядят как зеленоватые облака тумана или светящегося газа, что могут проходить даже сквозь твёрдые преграды. Они упоминаются в нескольких старых пустотных легендах, и считаются довольно опасными существами.
Три	Криптосы могут завладевать телами людей, подобно нечистым духам, и полностью контролировать тело жертвы, не оставляя очевидных признаков. Такая одержимость убивает или калечит носителя, когда ксенос покидает его тело. Криптосы – не совсем физические существа, но определённо не являются порождениями Варпа.
Четыре или более	Овладев человеком, криптос получает все его воспоминания и знания, а потому может очень правдоподобно подражать поведению жертвы. Через захваченных людей криптосы начинают править целыми поселениями. Они наделены некоторыми телепатическими способностями, что позволяет им управлять людьми, долго находящимися рядом с ними, и лишь увеличивает исходящую от них опасность. Криптосы очень умны и терпеливы, они убивают без сожалений и не терзаются угрызениями совести.

Происхождение и природа криптосов

Телесно криптос представляет собой эфирную, псевдоплазменную, газообразную субстанцию, связанную необычными энергетическими полями в существо, что обычный человеческий глаз воспринимает как облака зеленоватого газа. Обычно криптосы странствуют по тёмным глубинам пустоты небольшими группами, телепатически общаясь друг с другом. Криптосы бессмертны, если только не гибнут насильственной смертью.

Кочующие группы криптосов невелики – в одной редко наберётся больше дюжины особей. Это совершенно чуждые создания, и человечеству не понять, чем они руководствуются и к чему стремятся. Криптосы рождены в глубокой пустоте между звёздными системами, и у них нет ни разума, ни чувств в том понимании, какое вкладывают в них люди. Тем не менее, они понимают человеческий разум с беспристрастностью, усвоенной из сотен других умов, которыми они овладевали в прошлом.

Давно ли существуют криптосы? Ответа нет, но можно предположить, когда они впервые проникли в человеческое общество – в ту эпоху, когда люди расселялись по галактике, ибо обычно криптосы обитают вдали от света солнц, а потому контакт между ними и привязанными к планете на заре своего существования людьми почти исключён. Отправившиеся в космос люди столкнулись с ютящимися на лишённых света окраинах звёздных систем или в глубокой пустоте криптосами, что изучили их слабости, их плотские желания, их страхи и невежество. Должно быть, они увидели бездну возможностей в телесной расе, представителей которой так легко порабощать и среди которых так легко прятаться, ибо если и есть на свете близкая людям эмоция, которую могут испытывать и криптосы, то это страх.

Возможно то неизвестное, что так пугает криптосов, и стало причиной их нынешнего существования – жизни бестелесных кочевников, прячущихся в пустоте, бегущих от древнего врага или ныне мёртвой звезды. Как бы то ни было, полный людей Империум дал им отличную возможность спрятаться.

Давно ли криптосы ведут заражение человечества, и как много их разгуливает в обличие людей, невозможно оценить даже приблизительно. Тем не менее, заражения выявлялись на разных мирах Империума в сегментумах Обкурус и Пацификус, а сама раса в М35 была заклеймена как «Диаболус». Некоторые члены Ордо Ксенос замечали, что прецеденты заражения могли случатся и гораздо раньше, просто их по ошибке принимали за колдовство или влияние демонов.

Происшествие на Узком склоне

Известен лишь один обнаруженный и ликвидированный прецедент проникновения криптосов в Каликсиду, хотя есть подозрения, что они замешаны ещё в нескольких случаях. Это произошло около двух столетий назад в шахтёрском поселении Узкий склон на Танстаре-88.

Узкий склон, где обитало меньше тысячи человек, был почти непримечательным поселением – оно вырабатывало свою квоту, люди рождались, трудились и умирали безо всяких необычных особенностей, а самые разные чиновники не находили здесь никаких поводов для беспокойства. Так продолжалось бы ещё долго, если бы странствующий писец Администратума, назначенный провести перепись, не стал свидетелем несчастного случая. Тогда погибло несколько десятков человек, а объятый ужасом писец своими глазами видел, как смотрителя поселения проткнуло балкой. Когда жизнь оставила смотрителя, его тело задрожало, а изо рта и глаз потёк зелёный дым. Посланец Администратума записал эту картинку на свои аугментический окуляр до того, как убежать прочь. Он поднял тревогу, и перепуганный губернатор этого региона отправил на Узкий склон силовиков, что должны были взять поселение и провести расследование.

Силовикам пришлось штурмовать Узкий склон, и эта операция обернулась настоящей бойней – самые обычные мужчины и женщины дали им неожиданный свирепый отпор. Сопротивление жителей Склона было неожиданно ожесточённым – шахтёры, которым казалось, что на них напали не то пираты, не то бандиты, взялись за самодельные подрывные заряды и промышленную технику, на что силовики бросили в бой тяжёлые штурмовые подразделения.

У попавших в плен танстарцев были налицо признаки психического внушения и вмешательства в восприятие, которые явно были делом рук злокозненных чужаков. Эта стало особенно очевидно, когда ударная группа силовиков попала в ловушку и была перебита, причиной чему оказалось вмешательство в их шифрованные вокс-каналы.

В какой-то миг главный склад взрывчатых веществ взлетел на воздух (до сих пор неизвестно, был виной тому умысел или шальная пуля). Во взрывах и последовавших пожарах погибли почти все жители Узкого склона и силовики, а поселение было почти уничтожено. Вскоре на место прибыла Инквизиция, которая обнаружила, что одним из последствий произошедшего (будь то заговор ксеносов или чудовищная некомпетентность) стало отсутствие документов о выживших – как об уцелевших местных (если таковые были), так и о силовиках, участвовавших в операции. Учитывая способность криптосов завладевать телами жертв, их явный ум и умение действовать скрытно, скорее всего, эти ксеносы просто нашли себе новое уютное и тихое захолустье. Инквизиция провела масштабное расследование, но на нашла никаких следов криптосов.

Знающие и невежды

О криптосах известно очень мало, и их часто путают с представителями других рас. Ниже указано, какие группы людей за пределами учёных кругов могут знать о криптосах и их деятельности.

Пустотники и жители кораблей: среди рождённых в пустоте ходит немало легенд о необъяснимых происшествиях и странных явлениях, что могут быть связаны с криптосами. Таковы, например, истории о некогда пропавших, а потом найденных маленьких кораблях – безжизненных, отключенных, а иногда даже спрятанных в астероидных поясах или у газовых гигантов на окраинах обитаемых систем. Также пустотники рассказывают о «призрачных огнях», что преследуют суда в далёких и пустых звёздных системах, и членах экипажа, что внезапно начинают вести себя странно.

Ордо Ксенос: Инквизиция объявила эту расу «Ксенос Диаболус» и истребляет криптосов везде, где встретит. Разные группы внутри Ордо Ксенос по-разному оценивают степень опасности, что исходит от них. Иные радикалы и вовсе пытаются поймать криптосов живыми, дабы наложить руки на их накопленные за долгую жизнь знания.

Инструктаж Инквизиции

Насколько велика угроза Каликсиде со стороны криптосов – неизвестно. Признаков скрытного заражения не наблюдается, как нет и докладов о таковом. Из таких данных Ордо Ксенос может сделать лишь один вывод – угроза намного страшнее, чем кажется. Известные случаи заражения показывают, что криптосам ведом этот регион космоса. Отсутствие всяких сведений может означать лишь то, что среди разрозненных миров сектора неузнанными рыщут существа, что выглядят как мужчины и женщины – они могут ходить, говорить и есть, они неотличимы от других людей, но внутри них нет ничего, кроме ледяного, рождённого в пустоте и несущего ужас разума.

Встреча с криптосом

Криптос может иметь один из двух обликов. В своём обычном обличии криптос выглядит как облако странного зелёного газа, а захвативший тело человека – почти неотличим от собратьев своего носителя. Ниже приведён профиль криптоса в его «природном» состоянии и приведён пример одержимой им жертвы.

Криптос								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
15	15	-	25	30	60	35	50	10
Количество ран: 12				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 2				**Броня:** нет				

Умения: *«Запретное знание (Ксеносы) (Инт)+10»*, *«Обман (Тов)+10»*, *«Психическое чутьё (Вос)+10»*, а также все умения, основанные на Интеллекте (считаются *базовыми*).

Таланты: *«Сопротивляемость (Психосилы)»*.

Особенности: *«Бестелесное» †, «Летун (6)» †, «Одержимость криптосом» †, «Потустороннее», «Псевдогазовое тело», «Сверхъестественные чувства», «Странная физиология» †, «Уязвимость в энергии» †. † Эти особенности работают, только когда криптос находится в «естественной» форме, и не применяются к одержимым.*

Психосилы (Пси-рейтинг 2): см. профиль одержимого.

Псевдогазовое тело: криптос выглядит как густое облако светящегося зелёного газа. Это существо соткано из более сложных веществ, чем любое «обычное». Пребывающего в таком облике криптоса нельзя отследить приборами, что засекают возмущения в Варпе или признаки биологической жизни, но **тяжёлый (-20) тест *«Бдительности»*** при применении ауспекса или энергетического сканера позволит отслеживать криптоса по вызываемым им электромагнитным аномалиям.

Принуждение: криптос может автоматически использовать психосилу *«Принуждение»* в отношении членов общества, в которое он внедрился более года назад. В противном случае ему требуется **состязательный тест Силы воли** против жертвы.

Телепатия: криптос может общаться с другими криптосами, находящимися в пределах двадцати километров без психотестов, а в правильных условиях он может общаться даже на межзвёздных расстояниях.

Уязвимость к энергии: хотя криптос от природы бестелесен, мощные энергетические поля могут сдержать его. Также криптос уязвим к шоковому оружию (такое наносит ему половину урона), психической энергии и мощным разрядам электричества.

Оружие: нет.

Уровень угрозы: Ксенос Майорис.

Пример одержимого криптосом

Ниже представлен профиль *проповедника Министорума* (см. стр. 587 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, власть над которым захватил криптос).

Одержимый криптосом								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
20	20	30	40	30	60	35	50	35
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 4				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Запретное знание (Ксеносы) (Инт)+10», «Обаяние (Тов)», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Имперское кредо) (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)+10», «Учёное знание (Имперское кредо) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)»*, а также все умения, основанные на Интеллекте (считаются *базовыми*).

Таланты: *«Аура власти», «Мастер-оратор».*

Особенности: *«Одержимость криптосом», «Потустороннее», «Сверхъестественные чувства».*

Психосилы (Пси-рейтинг 2): *«Аура страха», «Вдохновляющая аура», «Забудь меня», «Принуждение», «Телепатия», «Чувство присутствия».*

Снаряжение: ряса, молитвенник, религиозные побрякушки.

Одержимость криптосом (особенность)

Криптос может овладевать чужими телами. Это очень похоже на одержимость демонами (см. стр. 576 в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**), но ними есть несколько важных различий, происходящих из уникальной физиологии криптосов и их способности полностью сливаться со своими жертвами. Ниже описано как это работает в игровой механике.

Атака вселением

Криптос должен прикоснутся к будущей жертве и потратить полное действие. Криптос и его цель предпринимают **состязательный тест Силы воли** каждый раунд до тех пор, пока, либо он, либо жертва не наберёт в сумме на пять ступеней успеха больше другого – ступени успеха, набранные в каждом раунде складываются. Победа жертвы в этом состязании означает, что ей удалось справиться с криптосом, и тот не может пытаться вселиться в неё ещё двадцать четыре часа. Побеждённый криптос получает *оглушение* на 1к10 раундов. Если в состязательном тесте победит криптос, он захватывает власть над жертвой.

Воздействие одержимости

Криптос получает контроль над телом жертвы, запирая её внутри собственного разума. Криптосу ведомы все воспоминания жертвы. Он может заставлять тело действовать, не обращая внимания на боль и раны. Профиль одержимых меняется следующим образом:

- Жертва получает +10 к Выносливости.
- Значения Интеллекта, Восприятия и Силы воли криптоса заменяют значения Интеллекта, Восприятия и Силы воли жертвы.
- Пси-рейтинг и психосилы криптоса заменяют пси-рейтинг и психосилы жертвы.
- Одержимый получает умения и таланты, которыми обладает криптос.
- Криптос владеет всеми воспоминаниями и знаниями жертвы, а потому без труда может выдавать себя за неё. Это приносит бонус +20 к тестам *«Обмана»*, предпринятым для того, чтобы не вызвать подозрения в старых знакомых и других людях. За этой внешней оболочкой кроется ледяной, равнодушный чуждый разум, а «родной» разум и душа жертвы изгнаны в забытье.

Прочь из тела!

Криптос покидает тело жертвы, если та получит критический урон или сильный удар током. При этом у криптоса остаётся всего одна рана. Криптос может покинуть носителя в любой миг, если захочет, и вернуться в своё бестелесное обличие, но это нанесет ему 1к5 ран. Криптос – не демон, и против него не работают приёмы, что обычно применяются против нечистых духов и других демонов.

Последствия одержимости криптосом

Всякий раз, когда криптос покидает своего носителя, тот может с вероятностью 25% погибнуть от кажущегося беспричинным отказа множества внутренних органов. Если жертва не погибает, её Выносливость и Сила воли навсегда падают на 1к10. Также жертва получает 1к10 *очков безумия*. У неё не остаётся никаких воспоминаний о том, что происходило, пока она была одержима.

Воспоминания об охоте на Луция Кардена

Достопочтенный Уитлок

Три десятилетия назад, будучи учеником покойного инквизитора Ксеркса, я участвовал в катастрофической охоте на еретика и чудовище Луция Кардена. Хотя вы явно нашли официальные документы по этому делу недостаточно полными, я боюсь, что мои воспоминания также окажутся не такими точными и полными, как вам бы хотелось. К сожалению, кроме меня ту охоту пережила только моя ученица Августина Дю Нуар, а после её грехопадения и исчезновения в секторе Мандрагора, я боюсь, она недосягаема для нас обоих.

Но перейдём к делу. Лукций Карден командовал хартистским кораблем – ныне это одиозный «Сноходец». Когда мы с аколитами вмешались в это дело, уже было очевидно, что Карден связан с шайкой археопиратов, что грабят мёртвые миры на северных рубежах Каликсиды. Они продавали свои незаконные трофеи через его связи на центральных мирах сектора.

Мы подозревали, что он – обычный преступник, связанный с большой криминальной организацией, а потому решили взять «Сноходца» на абордаж, когда он будет пополнять припасы в орбитальных доках Фенка, и оставить себе. Мы рассчитывали взять Кардена живым или хотя бы захватить кого-то из его экипажа, чтобы добыть сведения.

По приказу Ксекрса, я воспользовался властью хартии и возглавил четыре отряда флотских оруженосцев и семь других аколитов моего господина – доверенных, опытных и умелых людей. Мы считали, что хорошо готовы и правильно оценили положение дел. И мы оказались во всём категорически и безоговорочно неправы. Начав одновременное наступление через швартовочный туннель и пробоину в техническом отсеке, что мы проделали пушками нашего катера, мы быстро преодолели роскошные помещения и прошли внешние отсеки и кубрики, почти не встречая сопротивления. Это было тревожно, но мы воспользовались преимуществом и продвинулась вперёд. Мы добрались до главного грузового трюма, когда поняли, что Карден был не просто торговцем запрещёнными артефактами.

Трюм был занят рядами запечатанных бронестеклянных цилиндров, наполненных человеческими останками. Я как сейчас помню запах разложения, сдобренный лёгким цветочным ароматом, будто хозяин вовсе не чувствовал смрада гнили. Мы выставили там охранение, хотя я очень хотел без промедления очистить этот отсек огнём. Мы отправились по «Сноходцу» дальше, не встречая никого, кроме сервиторов, что работали вместо пустоходов. Так было, пока мы не добрались до парадных покоев – только через них можно было попасть на командную палубу. Там мы отыскали Кардина и немногочисленных живых обитателей этого проклятого корабля. Роскошно одетые, они сидели вокруг большого стола, перед пустыми тарелками. Многие из трапезничающих будто отупели от страха, а в глазах других я видел истинное безумие.

Никто не двинулся, когда мы ворвались в зал и объявили, кто мы. Во главе стола ждал сам Карден, всем видом показывавший, что он - благородный капитан и улыбавшийся так, будто встречает долгожданных гостей. Тогда я и понял, что это не мы загнали его в угол – это он поймал нас в ловушку, сделав так, чтобы дичь сама пришла к нему на обед.

Я очень ясно помню, что тогда произошло, и не забуду до самой смерти. Карден поднялся и поприветствовал нас на своём пиру. Он растянул губы в улыбке шире, чем на это способен человек, и кожа лопнула, открывая истинное лицо капитана. Его кости затвердели и исказились, а плоть растянулась и выглядела как масса личинок. Я выстрелил и продолжал жать на спуск, но он Карден только смеялся. А потом он бросился на нас, быстрее чем я успел моргнуть. Лазразряды, пули даже болты – ничто не могло остановить его. Он не побоялся даже подставиться под наши клинки, чтобы убивать нас голыми руками. В этом пандемониуме десяток человек погиб за несколько секунд.

Сражаться дальше было верной смертью, и я подал сигнал к отступлению. Из парадного зала вырвались я, Августина и ещё несколько человек. У нас было немного времени – перед тем как с нечеловеческой скоростью, но очень человеческим наслаждением броситься за нами, он утолял свой голод уже убитыми. До швартовочного туннеля добрались только мы с Августиной – раненые.

Я до сих пор помню его – помню, как смотрел через иллюминатор в гермодверях, видел, как серо-стальная громада «Сноходца» отрывается дока, а его ужасный капитан стоит в открытом шлюзе, смеясь над жестоким холодом пустоты. Всё остальное есть в отчётах. Несмотря на повреждения, «Сноходец» сбежал. Через несколько десятилетий у него уже была слава проклятого корабля-призрака. О его хозяине с ничего не знаю.

Друг мой, я надеюсь, эти воспоминания пригодятся вам в охоте на, как я могу предположить, похожего зверя. Помните, что я и мои люди в вашем распоряжении. Как бы мало я не мог дать, я предложу ещё один совет – пусть вы не разделяете взглядов большинства пуритан, одного лишь намёка на появление такого чудовища достаточно, чтобы взяться за их методы и провести полное очищение. Не давайте этому шанса выжить.

Инквизитор Херрод

Ордо Ксенос

Каликсидский конклав

Устройства Гало

«За этими запретными высотами, запертые и связанные узами, что человек никогда не должен разбить, ждёт трон, который побоялись занять боги»

- запись, найденная среди личных документов инквизитора-отступницы Эрии Нефтис

На некоторых древних и забытых мирах всё ещё лежит пепел и звучит эхо давно погибших цивилизаций. Эта галактика древнее, чем человек может осознать, а в её тёмной истории было множество великих и ничтожных рас, что возвышались и обращались во прах задолго до того, как появилось человечество. От большинства не осталось ничего, кроме пепла и тишины, но от некоторых до наших дней дошли действующие артефакты.

Творения нечеловеческого знания, созданные неведомо зачем, бывают загадочны и непостижимы, а бывают опасны – они могут нести зёрна порчи, что исказят душу, одурачат разум и извратят священный облик человека. Один род таких артефактов в документах Инквизиции и вольных торговцев именуется «устройствами Гало» – такой ксенотех давно известен человечеству и строго запрещён, ибо крайне опасен.

Тем не менее, находятся люди, что, клюнув на тёмную славу устройств Гало, ищут их и пользуются их лживыми дарами. Причина проста – человечество всегда боялось смерти, а такие артефакты предлагают бессмертие… если вы готовы уплатить цену.

Истоки и природа устройств Гало

Устройства Гало носят такое название, потому что их находят на мирах, что располагаются в Звёздах Гало – опасном и овеянном дурной славой регионе космоса, вокруг которого простирается варварская пустота и прилегают несколько имперских секторов – в том числе, Скарус и Каликсида. Миры, с которых привозят артефакты, по-настоящему древние и совершенно безжизненные – они вращаются вокруг мёртвых звёзд, что выгорели многие миллионы лет назад. На таких планетах когда-то обитала допотопная и давно погибшая цивилизация – с этим согласно большинство ксеноарканистов и вольных торговцев, но что именно это были за существа или как они вымерли – это вопросы, ответа на которые никогда не будет дано.

Всё, что осталось от таких неведомых ксеносов – артефакты, что называют «устройствами Гало». Можно предположить, что их творцы были развитой цивилизацией, многое знавшей о материи и биологических процессах – возможно, больше кого-либо другого. Является ли воздействие их артефактов на человека запланированным – пока совершенно неясно. Преднамеренность здесь указывает на хладнокровную гениальность и продуманную злокозненность создателей. Если же эффект, что производят устройства на людей, случаен, это говорит об исполинской мощи прибора, если его побочный и незапланированный эффект может иметь такие последствия.

Обычно артефакты Гало находят в осыпающихся базальтовых гробницах и циклопических развалинах, что остались от их давно обезличенных ходом времени создателей. Сами же устройства будто неподвластны ходу эпох. Они бывают самого разного вида – от гладких талисманов, будто бы из карбункула, до странных ископаемых диковин, похожих на трилобитов, или зловещих сфер с изменчивой и гладкой поверхностью.

Все устройства металлические наощупь, не поддаются анализу ауспексами или сканерами и почти неразрушимы. Усилие, достаточное, чтобы расколоть артефакт, уничтожит его, так что изучить ничего не удастся. Всё, что известно о воздействии устройств – полуправда и басни, дошедшие из прошлых тысячелетий. Вокруг устройств ходит столько отрывочных и непроверенных данных, сколько встречается видов самих устройств.

Устройства Гало и аколиты

Вполне может случится, что персонаж игрока или даже инквизитор-радикал поддадутся искушению воспользоваться устройством Гало. Ведущему стоит подходить к этому так же осторожно, как к *тёмным пактам*, поскольку это может породить конфликт внутри группы и пустить весь сюжет кампании под откос. С другой стороны, поиск бессмертия и освобождения от скорбей сорок первого тысячелетия столь тёмным путём – очень подходящая **Dark Heresy** тема. Применение устройства Гало постепенно разрушает разум. Помните, что когда персонаж достигнет третьего этапа, он станет чужд всему человеческому и безумен – его нужно удалить из игры, а возможно – превратить в архизлодея!

Учитывая, что артефакты Гало под строгим запретом, не стоит удивляться слухам и теориям об их способностях и методах применения. Истина в том, что устройство и правда даёт владельцу то, что он искал – молодость, здоровье и могущество, но в таком виде, что согласится на это только заведомый безумец. Со временем артефакт врастает в тело носителя и проникает в его разум и изменяет последний, вызывая чуждые склонности и странные желания. Жизнь такого человека уже не принадлежит ему самому.

Запретная история: устройства Гало и Каликсида

Насколько можно быть уверенным, первое появление устройств Гало на границах того, что позже станет сектором Каликсида, относится к последним годам тридцать шестого тысячелетия, хотя апокрифические истории об опасных и проклятых ксеноартефактах схожего типа начали ходить тысячелетием раньше. Появление устройств связывают с архимагосом-эксплоратором Кроном. Несмотра на все анализы, пагубные свойства добытых Кроном артефактов обнаружены не были. Они проявились лишь, когда устройства попали в менее честные руки.

Считается, что всё началось с возвращения Крона на свою базу на мире-кузнице Страгос после многих десятилетий странствий. Якобы на кузнице произошёл некий инцидент, подробности которого Механикус засекретили. Что бы там не случилось, Ордо Ксенос и культ Машины запретили устройства Гало, а и каждый, кто связался с ними, отныне вне закона в Империуме.

Угроза, что представляют такие артефакты, была уже известна, когда Голгенна Анжуйский начинал свой поход. Вслед ему шли члены и слуги Ордо Ксенос, выискивающие оскверняющие следы этих устройств. Предполагалось даже, что кто-то из врагов, с которыми сражались крестоносцы, применял эти артефакты. Возможно, кто-то из них выжил, будучи спасён этой кощунственной технологией – такое предположения не даёт Святым Ордосам покоя до сих пор. Инквизиция веками следит за всеми секторами на границе со Звёздами Гало, отслеживая контрабандистов и охотясь на тех, кто везёт устройства Гало и беспощадно истребляя каждого, кто вступил с ними в контакт. Целые ячейки аколитов за всю жизнь не занимаются ничем, кроме поиска и изучения таких артефактов. На войне со столь злокозненным наследием из прошлого Звёзд Гало создавались и гибли целые конгрегации инквизиторов.

Синофийский процесс

Точные доказательства того, на что способны устройства Гало удручающе редки, но самый ранний подтверждённый случай произошёл на мире-фронтире Синофия Магна за несколько сотен лет до Голгеннова крестового похода. Во время того, что официальные источники Ордосов назвали «Синофийским процессом», лорд-инквизитор Рутвен Озимандия казнил еретика из великого и богатого торгового дома. Приговор гласит, что даже помнить

Знания об устройствах Гало

Устройства Гало – это крайне таинственный ксенотех, и знания о нём тщательно оберегают. Ниже описано, что обладатели умения *«Запретное знание (Ксеносы)»* могут знать о них. Изначальная сложность таких тестов – **трудная (-10)** в силу малоизвестности всего, что связано с этим ксенотехом.

Таблица 3-7 «Тайны устройств Гало»

Количество ступеней успеха	**Известные подробности**
Простой успех	Это артефакты ксеносов, что привозят со Звёзд Гало из-за границ Империума. У них много странных свойств и дурная репутация, а Ордо Ксенос запрещает владеть ими.
Одна	Устройства Гало бывают разной формы, но все сделаны из покрытого патиной металла. Считается, что они происходят с древних и мёртвых миров и дают бессмертие своему обладателю. Их тайно покупают развращённые аристократы и богачи, что осмеливаются нарушить запрет Инквизиции. Святые Ордосы яростно борются с такой контрабандой.
Две	О ксенорасе, создавшей устройства Гало, ничего не известно. Эти артефакты могут изменять тело и разум носителя при долгом контакте, но дают долгую жизнь, вечную молодость и силы. Говорят, что за это они взыскивают страшную цену.
Три	Считается, что создатели устройств Гало вымерли миллионы лет назад – возможно, их цивилизация древнее эльдарской. Их артефакты необъяснимым для имперских учёных образом влияют на тело и разум владельцев. Носителя артефакта очень сложно убить, и он всё равно, что бессмертен. Но цена этому – безумие, потеря человечности и странные желания и зависимости, вроде жажды пожирать чужую плоть и пить кровь.
Четыре или более	Воздействие устройств Гало усиливается со временем. Чтобы убить того, кто носил артефакт десятилетиями, нужно полностью уничтожить его тело. Говорят, чем чужероднее становится тело такого преступника, тем более странными способностями он обладает. Устройство изменяет и его разум, а точнее подмешивает в него элементы неизвестного происхождения, уничтожающие личность носителя.

имя этого синофийского еретика – оскорбление, и оно было вычеркнуто изо всех документов. Говорят, что этот ересиарх, чьё влияние протянулось через весь сегментум Обскурус до самых границ сегментума Соляр, обладал сверхъестественными способностями и был бессмертным. Инквизиция, конечно, считала иначе.

Преступления и зверства, что совершал этот враг человечества и ему подобные, были столь чудовищны, что казнили не только самого ересиарха и его ближайших соратников, но и всех родственников и вассалов. Только во время разбирательства стало ясно, что главный негодяй – не демонопоклонник, как предполагалось изначально, не затронутый Варпом мутант и не колдун. Тело обвиняемого было отвратительной смесью осквернённой человеческой плоти и ксеноартефакта, что необратимо врос в него. Один апокрифический источник гласит, что Озимандия выбросил своего врага в сердце синтиллийской звезды, чем и убил его.

Незаконная торговля

Со времён основания сектора, в его пределах тайно продали не больше нескольких десятков устройств – каждое перешло из рук в руки за колоссальные деньги. Такая контрабанда не только абсолютно незаконна, но и еретична настолько, что всех вовлечённых ждёт самое суровое имперское правосудие. Таким образом, нелегальные ксеноархеологи, добывающие артефакты Гало, контрабандисты, перевозящие их, и дельцы с чёрного рынка, что их продают – самые скрытные и опасные из преступников. Цена за бессмертие, что они требуют, так высока, что купить его могут лишь самые богатые, могущественные и влиятельные люди. Одно это поддерживает легенду об устройствах Гало в криминальных, торговых и благородных кругах.

Искушение бессмертием

Немногие, что жаждут заполучить артефакт Гало, ведо́мы простым, но ужасным желанием – обрести молодость и здоровье. Омолаживающие операции, сангвинарное очищение и другие технобиологические обряды могут лишь сохранить жизнь. Даже крайние меры, применяемые к самым дряхлым пациентам, вроде полного аугментического преобразования и поддержания жизни сулят горькую участь.

Вместо того, что страдать от унизительной немощи и принимать неотвратимость приближающейся кончины, люди, желающие свободы от жестокого касания времени, идут на крайние меры. Одних ждут Губительные силы, что дают лишь ложь и пустые обещания, а толкают на непредсказуемый и опасный для тела и души путь. Богачи, имеющие связи и неразборчивые в средствах могут искать другие способы – в том числе, обратиться за помощью к древней человеческой науке и творениям чужаков.

К счастью, точные сведения об устройствах Гало редки, а получить их ещё труднее. Лишь самые богатые и влиятельные искатели вечной жизни в секторах, что граничат со Звёздами Гало, могут добыть такой артефакт. Стоит им получить вожделенный приз, как перед ними встаёт новая задача – скрыть преступное владение таким предметом и замаскировать побочные эффекты артефакта. В итоге за бессмертие они отдают всё, что имеют и всё, кем являются, медленно спускаясь к новым безднам заражения, осквернения и безумия. Со временем большинство будут вынуждены жить отшельниками или пребывать в окружении пригоршни самых верных или запуганных слуг. Преступники будут жить тысячелетиями, преследуемые и отвергаемые другими людьми, отданные на милость инопланетных страстей и древних кошмаров.

Устройства Гало: предмет самых тёмных мечтаний

Устройства Гало могут иметь самый разный облик, но большую часть легко спутать со странными ювелирными украшениями, фрагментами доспеха или любопытными миниатюрными статуэтками. Облик артефакта не влияет на его воздействие. Самыми распространёнными вариантами остаются сферы (они же «оккулум Гало», потому что похожи на глаз), плоские овалы шириной в ладонь, широкие обручи разного размера, маленькие скарабеи или окаменелости. Войдя в контакт с человеком, устройство часто меняет форму, когда срастается с носителем.

Настоящее устройство Гало может переходить из рук в руки раз в сто лет и обходится в десятки миллионов тронов или нечто сопоставимой стоимости – например, звёздные карты, благородные титулы, некоторые тёмные тайны и иные ценности.

Добыть такой артефакт могут лишь самые состоятельные и бессовестные торговцы, что занимаются еретическим и богохульным товаром. Потому у устройств Гало нет показателя *доступности*, ведь получение такого предмета не может быть вопросом броска костей.

Персонажи, заключившие *тёмный пакт*, одержимые и псайкеры (а также им подобные) не могут воспользоваться устройством Гало – артефакт не потерпит над своим носителем никакого господина или постороннего влияния, кроме собственного.

Хотя для того, чтобы устройство подействовало, нужен лишь контакт с ним, об артефактах ходит немало слухов и суеверий. Порой говорят, что устройства нужно хирургически вшивать под кожу, заменять на «оккулум Гало» собственный глаз, проглатывать или даже омывать его в алхимически подготовленной крови.

Преображение

Устройства Гало устанавливают связь и начинают изменять любого, кто находился с артефактом в контакте достаточно долгое время (дольше нескольких дней или недель). Человек может просто носить устройство как украшение или таскать в кармане. Впрочем, если вставить артефакт в открытую рану, это резко ускорит процесс. Как только устройство подключиться к человеку, он начнёт меняться. Процесс имеет три этапа. Пути назад нет – человек, переживающий первый этап, неминуемо перейдёт на второй, а потом и на третий, если не будет убит.

Устройствам Гало нужен живой носитель и если артефакт будет соприкасаться с плотью, он срастётся с ней и изменит её под себя. У устройств есть собственная цель, и как бы она не исказилась за прошедшие эпохи, они будут превращать тело и душу носителя в нечто тёмное и ужасное.

Человек, связанный с устройством Гало, получает различные особенности и другие изменения, когда переходит на новый этап.

Первый этап
(человек только что подключился к устройству)

За краткий срок – от нескольких недель, а в редких случаях и нескольких часов – устройство срастается с телом носителя. Человек омолаживается и возвращается на пик молодости и здоровья. Все телесные болезни, уродства, слабые мутации и другие неприятные особенности, проходят.

Все потерянные части тела отрастают (но медленно и болезненно), чувства обостряются, человек начинает двигаться с удивительной грацией и получает возможность переживать даже очень серьёзные ранения. С изменением тела разум начинает ломаться – человек понимает, что большинство чувств больше не приносят ему радости (например, еда приобретает вкус пепла) и начинает страдать от резких перепадов настроения. Со временем человек поймёт, что ему большее не нужно спать – если не считать пары часов полукоматозного состояния раз в несколько дней, во время которых он видит фантасмагорические сны об инопланетных пейзажах и странных городах под загадочными звёздами.

На этом этапе к персонажу применяются следующие модификаторы:

- Персонаж получает +10 ран;
- Персонаж больше не будет страдать от *усталости*;
- Персонаж возвращается на пик физической формы и перестаёт стареть;
- Персонаж получает талант *«Обострённые чувства (Вкус, Зрение, Обоняние, Осязание Слух)»*, а также особенности *«Сверхъестественная Ловкость (×2)»* и *«Сверхъестественная Выносливость (×2)»*;
- Персонаж получает 2к10 *очков безумия*.

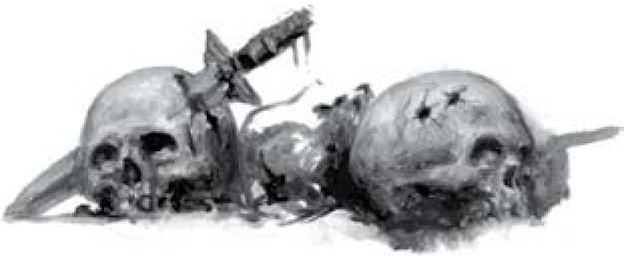
Второй этап (после нескольких лет контакта)

Со временем устройство целиком внедряется в тело носителя, где его частично поглощают клетки организма. Место первоначального контакта зарастает кожей и рубцовой тканью. Область, где устройство приросло к телу, начинает меняться – покрывается пёстрыми пятнами и грубеет, подобно внешнему скелету насекомых, либо становится сухой и холодной, как у мумии. Носитель становится нечеловечески быстр, силён и стоек, а его тело со временем способно исцелиться почти от любых ран. Ему больше не нужно спать, есть или пить обычную еду, но он всё глубже погружается в безумие, обретает странные привычки и неутолимые желания, которые нужно утолять, чтобы сохранять вменяемость. Например, странные привычки могут выражаться в желании проводить много времени в полной темноте или купаться в солнечной радиации, а желание – выражаться в тяге к пожиранию человечины – плоти, крови и спинномозговой жидкости. Также носитель обнаруживает, что воспоминания о странной чужацкой цивилизации, её языке и писаниях смешиваются с его собственными воспоминаниями и подменяют крупные участки памяти.

На этом этапе к персонажу применяются следующие модификаторы (в дополнение к тем, что принёс первый этап):

- Персонаж получает +10 ран;
- Персонаж получает 3к10 *очков безумия*;
- Персонаж получает особенности *«Ночное зрение», «Регенерация», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Ловкость (×3)»* и *«Сверхъестественная Сила (×2)»*;
- Персонаж получает умение *«Запретное знание (Ксеносы)»*, либо улучшает его на +10;
- Персонажу больше почти не нужно физическое насыщение (едой, водой и т. д.), но его неестественные желания и идеи становятся *серьёзным расстройством*.
- Персонаж получает особенность *«Страх (1)»*, которая работает, когда раскрывается его истинная природа.

Возможное воскрешение: если носитель устройства Гало будет убит, а его тело не будет уничтожено (сожжено дотла, расчленено и т. д.), а устройство Гало не будет отделено от тела, есть вероятность, что через несколько дней тело самоисцелится, и убитый воскреснет. Вероятность равна одной четвёртой Силы воли убитого. Воскресший совершенно безумен и немедленно переходит на третий этап.



Pontifex Maximus

Третий этап
(после десятилетий контакта или воскрешения)

Отныне устройство Гало и носитель неотделимы друг от друга – тело последнего осталось человекоподобным, но это уже не человек. У нег могут быть пылающие, сверкающие глаза, плоть, как у трупа, искажённые, костлявые черты лица, пятнистая или загрубевшая кожа или даже жучиный панцирь, а пальцы на руках почти всегда превращаются в длинные когти из обнажённой кости. Это существо так сильно, что может снести человеку голову с плеч, пережить прикосновение пустоты, а говорят, что способно даже вернуться из мёртвых. Разум же устремляется к сумасшествию и гибнет, а его место занимает нечто иное. Так формируется нечестивый союз умов, что говорит языком давно мёртвых и размышляет о слишком человеческих страстях с нечеловеческим терпением.

На этом этапе к персонажу применяются следующие модификаторы (в дополнение к тем, что принесли первый и второй этапы):

- Персонаж получает +10 ран;
- Товарищество персонажа падает на -15 (до минимума в 05), а Сила воли возрастает на +10;
- Персонаж становится совершенно сумасшедшим – если это был игровой персонаж, он покидает игру;
- Персонаж получает особенности *«Порождение кошмара», «Потусторонний», «Природная броня (всё по 2к5)», «Природное оружие (Когти, 1к10+БС У или Р)», «Сверхъестественная Сила (×3)», «Сонар», «Странная физиология»* и *«Страх (2)»;*
- Персонаж получает умение *«Запретное знание (Ксеносы)+20»*.

Воскрешение (Особенность): человек на этой стадии может вернуться из мёртвых. Если носитель артефакта будет убит, но его тело не будет уничтожено, он воскреснет через несколько дней, и будет очень, очень голоден. Даже если от него остались только переломанные кости или прах, стоит погрузить эти останки в человеческую плоть и кровь и пропустить по ним мощный электрический разряд или порцию излучения, как убитый может воскреснуть – за несколько минут его тело восстановиться в вихре крови и сверхъестественных энергий. Помните – сейчас Инквизиция не знает ничего конкретного об этом процессе. Все её сведения почерпнуты из древних легенд, и многие в Ордо Ксенос считают их досужим вымыслом.

Инструктаж Инквизиции

Устройства Гало, равно как продающие и использующие их лица подлежат немедленной ликвидации – таков приказ Святых Ордосов. К счастью, такие артефакты очень редки и случаев их применения столь же мало.

Инквизицию злит, что несмотря на все запреты в высших кругах продолжают ходить сказки о чудесных устройствах, дающих бессмертие и вечную молодость. Почти все эти слухи едва-едва связаны с реальностью, но всё равно побуждают глупцов искать такие сокровища, а этот путь ведёт к ереси.

Известны случаи, когда очередной беспутный аристократ покупал затронутый Варпом предмет – якобы устройство Гало – с предсказуемо катастрофическими последствиями. Шарлатаны и негодяи, торгующие подделками, которые для вещей убедительности требуют при обращении странных ритуалов – не меньшая забота Инквизиции. Такие подделки – настоящий бич Святых Ордосов, ибо они создают ложные следы, благодаря которым торговцы, что продают настоящие артефакты Гало, могут скрыть свои дела. Инквизиция не знает милосердия к тем, кто как-то связан с продажей фальшивок, ибо продавать такую ложь – значит питать ересь, а за этой Ордосы проклинают не меньше, чем за торговлю настоящими устройствами.

Много ли людей уже поддалось коварному влиянию устройств Гало – неизвестно. Но нет сомнений, что в уединённых башнях или запертых поместьях и сейчас бродят чудовища, некогда бывшие людьми, извращённые безделушками, обещавшими вечную жизнь.

Тит Нефандель: путь к проклятию

Ниже представлено три профиля одного и того же человека на разных стадиях взаимодействия с устройством Гало, чтобы наглядно показать их эффект. Изначальный профиль – *беспутный аристократ* (см. стр. 584 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Первый этап

Тит Нефадель, стареющий и бесчестный отпрыск благородного и очень богатого дома, заполучил то, чего хотел на самом деле – ключ к вечной молодости в виде устройства Гало. Жестокий и непостоянный Нефандель омолодился и теперь выглядит как в свои лучшие годы. Ныне он ведёт двойную жизнь – господина своего дома и кровожадного повесы, выдающего себя за собственного младшего родственника – последнего Тит убил, чтобы играть его роль. Нефандель дьявольски быстр, силён и атлетичен. Он предаётся любому пороку, почти не страдая от этого, и даже смертельная рана от ножа в подульевой драке не может его унять. Впрочем, разум Нефанделя начал угасать, а удовольствия, одно за другим, утрачивают свою привлекательность. Тита одолевают припадки паранойи и резкие перепады настроения, в которых он слышит шепчущие из тьмы голоса. Вскоре ненормальные страсти вынудили Нефанделя жить тайно и нанять целый отряд убийц, что будет оберегать его.

Тит Нефандель на первом этапе								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	25	30	^{6}/30	^{6}/30	35	30	35	35
Количество ран: 20				**Скорость:** 6/12/18/36				
Общий БВ: 6				**Броня:** ячеистый боевой плащ (руки 4, торс 4)				

Умения: *«Азартные игры (Инт)»*, *«Бдительность (Вос)»*, *«Грамотность (Инт)»*, *«Допрос (СВ)»*, *«Запретное знание (Ксеносы) (Инт)»*, *«Командование (Тов)»*, *«Ловкость рук (Лов)»*, *«Обман (Тов)+10»*, *«Обольщение (Тов)»*, *«Обыденное знание (Империум) (Инт)»*, *«Ремесло (Купец)»*, *«Стойкость (Вын)»*, *«Трёп (Тов)»*, *«Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)»*.

Таланты: *«Быстрое выхватывание»*, *«Обострённые чувства (Вкус, Зрение, Обоняние, Осязание, Слух)»*, *«Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Шоковое)»*, *«Пистолеты (Лазерные, Стаб)»*, *«Уличный боец»*.

Особенности: *«Сверхъестественная Выносливость (×2)»*, *«Сверхъестественная Ловкость (×2)»*.

Оружие: драгоценный нож с самоцветами (3 м, 1к5+2 Р, Примитивное), компактный стаб-пистолет (15 м, 1/3/-, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 4, ПД), компактный лазпистолет (15 м., 1/-/-, 1к10+1 Э; Маг 15 ПД, Надёжное), силовой меч (1к10+8 Э, ББ 6, Сбалансированное, Силовое поле). Бонус Силы учтён.

Снаряжение: самая модная одежда, украшения общей стоимостью в 1к5×10 тронов.

Уровень угрозы: Обскуро Минорис.

Второй этап

Прошли годы, устройство Гало плотнее вросло в тело носителя, и внешне здоровый аристократ начал носить изысканные наряды, чтобы скрыть медленное преображение плоти. Его репутацию пятнают тёмные слухи, он почти не появляется на людях, и остаётся в безопасности лишь благодаря богатству и готовности жестоко расправляться с врагами. Он почти никому не позволяет сближаться с собой, и пытается сдержать развивающуюся у него страсть к человечине. Теперь Титу почти не нужно оружие, но он всё равно носит с собой силовой меч, ударом которого может развалить надвое грокса-быка. Только самые закоренелые убийцы и развратники теперь могут выдержать присутствие Нефанделя.

Тит Нефандель на втором этапе								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	25	^{6}/30	^{9}/30	^{9}/30	35	30	35	35
Количество ран: 30				**Скорость:** 9/18/27/54				
Общий БВ: 9				**Броня:** усиленная ячеистая накидка (руки 4, торс 4, ноги 4).				

Умения: *«Азартные игры (Инт)»*, *«Бдительность (Вос)»*, *«Грамотность (Инт)»*, *«Допрос (СВ)»*, *«Запретное знание (Ксеносы) (Инт)+10»*, *«Командование (Тов)»*, *«Ловкость рук (Лов)»*, *«Обман (Тов)+10»*, «Обольщение (Тов)», *«Обыденное знание (Империум) (Инт)»*, *«Ремесло (Купец)»*, *«Стойкость (Вын)»*, *«Трёп (Тов)»*, *«Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)»*.

Таланты: *«Быстрое выхватывание»*, *«Обострённые чувства (Вкус, Зрение, Обоняние, Осязание, Слух)»*, *«Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Шоковое)»*, *«Пистолеты (Лазерные, Стаб)»*, *«Уличный боец»*.

Особенности: *«Ночное зрение»*, *«Регенерация»*, *«Сверхъестественная Выносливость (×3)»*, *«Сверхъестественная Ловкость (×3)»*, *«Сверхъестественная Сила (×2)»*, *«Страх (1)»*.

Оружие: компактный лазпистолет (15 м., 1/-/-, 1к10+1 Э; Маг 15 ПД, Надёжное), силовой меч (1к10+11 Э, ББ 6, Сбалансированное, Силовое поле). Бонус Силы учтён.

Снаряжение: выцветшие и засаленные, но некогда очень качественные одеяния, украшения общей стоимостью в 1к5×10 тронов.

Уровень угрозы: Обскуро Майорис.

Третий этап

Прошли десятилетия контакта с устройством Гало. Нефандель уже несколько лет не покидал своих имений. Говорят, что он давно мёртв. Былой светский лев ни с кем не встречается и правит своей пошатнувшейся финансовой империей через посредников, а в его кошмарном жилище бывает лишь горстка самых безумных подпевал, немых сервиторов и нелепо преданных слуг.

Его скрытое плащом и глубоким капюшоном тело теперь больше похоже на тулово насекомого, чем человека. Никто из встретившихся взглядом с черными звёздами, что сияют у Тита на месте глаз, не увидит там ничего, кроме древней и чужеродной злобы. Аппетит чудовища, в которое превратился Нефандель, вырос, и теперь вокруг его имений слишком часто пропадают люди, чтобы немногие оставшиеся у него агенты могли это скрывать или заглушать слухи деньгами. Любой нарушитель, что раскроет тайну Тита, быстро пожалеет об этом, потому что Нефандель стал столь могуч и настолько превосходит смертных, что уже давно отказался от оружия в пользу собственных когтей.

Тит Нефандель на третьем этапе								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	25	$^{9}/30$	$^{9}/30$	$^{9}/30$	35	30	45	20
Количество ран: 40				**Скорость:** 9/18/27/54				
Общий ББ: 9				**Броня:** нет (всё по 5)				

Умения: *«Азартные игры (Инт)», «Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Допрос (СВ)», «Запретное знание (Ксеносы) (Инт)+20», «Командование (Тов)», «Ловкость рук (Лов)», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Ремесло (Купец)», «Стойкость (Вын)», «Трёп (Тов)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Быстрое выхватывание», «Обострённые чувства (Вкус, Зрение, Обоняние, Осязание, Слух)», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое, Шоковое)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Уличный боец».*

Особенности: *«Воскрешение», «Ночное зрение», «Порождение кошмара», «Потусторонний», «Природная броня (5)», «Природное оружие (Когти на руках)», «Регенерация», «Сверхъестественная Выносливость (×3)», «Сверхъестественная Ловкость (×3)», «Сверхъестественная Сила (×3)», «Сонар», «Странная физиология», «Страх (2)».*

Оружие: когти на руках (1к10+9 У или Р). Бонус Силы включён.

Уровень угрозы: Обскуро Экстремис.

> «Я путешествовал в пустоте меж миров, где есть лишь злоба и смерть. Я зрел знаки, что человечество не в силах осознать, и своими глазами видел мерзость, что погубила бы твою душу»
>
> - брат-сержант Агаморр
> из Караула Смерти

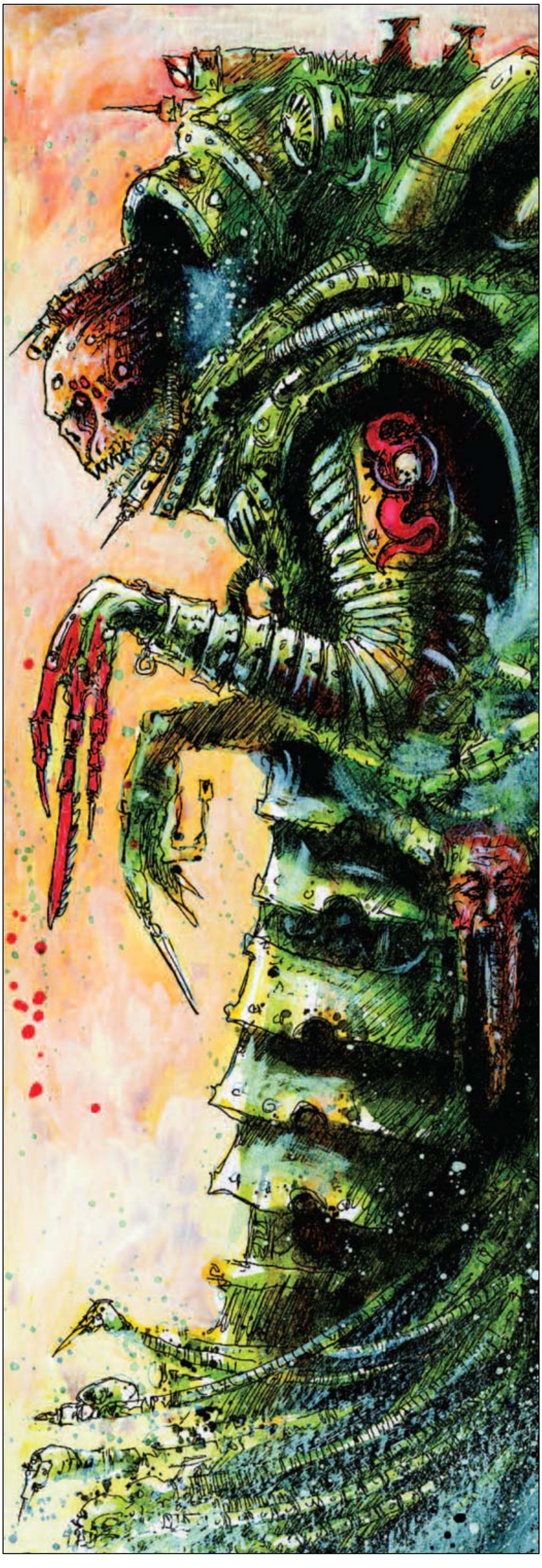
Проклятие Соломона

«Вы не поймёте! Если мы не утолим его голод, он придёт за нами и нашими детьми! Другого пути нет…»

- слова Коррина Ура, бригадира с химучастка 19-Лямбда

Соломон – это больной, медленно умирающий промышленный мир, в тёмных камнебетонных ущельях которого цветут мятежи, суеверия и ненависть. Его ульи – это отравленные города, где свирепствуют беспорядки, алчность и недоверие. Между колоссальными мегаполисами лежат тысячи квадратных километров ржавых трубопроводов, перерабатывающих цистерн и изрыгающих огонь пиробашен, пятнающих пейзаж и заволакивающих небеса густыми облаками чёрного смога. В этих лишённых света Внутренних промышленных зонах (или просто «Внутренностях», как соломонцы называют их) якобы обитает множество страшных тварей. Должно быть самая древняя, самая живучая и самая известная из них описана в легендах о «Проклятии Соломона» или «Звере». Несчастные, что живут в работных домах и трудятся во Внутренностях, передают их из поколения в поколение. Это миф о чужеродной твари, что убивает ради того, чтобы убивать, о тени в глубине теней и о славных ребятах, погибших жуткой и внезапной смертью, оставив после себя лишь окровавленный след.

Зверь – это воплощённая смерть и незримый ужас, чудовище, рыскающее на грани объятого страхом разума местных жителей. Даже если Зверь – всего лишь сказка, эта сказка достаточно убедительна, чтобы обычные мужчины и женщины совершали ужасные поступки. Но чудовище может оказаться настоящим и настолько опасным, что превзойдёт все выдумки о нём.



Подношения тьме

Глубоко в лишённых света лабиринтах Внутренностей, в загрязнённых химическими выбросами и окружёнными ржавыми пустошами местах, где люди не разгибая спины, трудятся в свете тлеющих пропитанных прометием фитилей, безраздельно царствуют страхи, и главный среди них – страх перед Зверем. Когда разум и сердце охвачены ужасом, человек готов на всё, лишь бы получить передышку, – поэтому местные совершают кошмарные вещи. Они поглощены страхом перед Зверем. У этих людей нет самоназвания, нет титулов, нет никакой иерархии. Это просто жертвы, поддавшиеся ужасу перед тем, что обитает во тьме. Их объединяет лишь стремление успокоить Зверя и спасти себя, отдав чудовищу его долю – даже если это окажется один из своих.

Те, кто не жил среди нищеты, болезней и страха, просто не могут понять ужаса соломонцев перед тем, что обитает в темноте и может забрать кого захочет. Большинство жертв – обычные заводские труженики и семьи, живущие там, где легендарный Зверь бывает чаще всего. Истории о нём нередко подкрепляются многочисленными исчезновениями, кровавыми находками и мельком замеченными в темноте чудовищами.

Чтобы понять тех, кто приносит жертвы Зверю, нужно понять, как горька и исполнена страха их жизнь. Погребённые во Внутренностях, вдали от света и свежего воздуха, эти рабочие трудятся в свете прометиевок, пьют воду, полную химикатов из местных труб, и знают, что их жизнь и смерть в руках высших сил, будь то Империум, что медленно убивает их и отнимает плоды их труда, или Зверь, что бродит где-то рядом. Промышленное загрязнение Соломона принесло с собой и иные беды для жителей Внутренностей – успешные роды редки, а с каждым поколением новорожденные всё чаще не выживают и нескольких месяцев или мутируют. Те, кто приносит жертвы Зверю, знают, что умаслить высшие силы – единственный шанс как-то изменить свою судьбу.

Ритуал самопожертвования

Вокруг зон, что считают охотничьими угодьями Зверя, все знают о жертвах, что приносят ему, и привыкли не откровенничать об этом с посторонними. Отчасти это делает всех местных соучастниками. Хотя многие твёрдо веруют в Бога-Императора, не меньше они верят в то, что были прокляты и теперь должны избавиться от Проклятия, принося жертвы. Ими обычно становятся чужеземцы, оказавшиеся не в том месте не в то время – бродяги, мелкие чиновные сошки и другие несчастные, которых «перевели» горбатиться во Внутренностях, чтобы повысить выработку. В некоторых общинах страх перед Зверем столь велик, что её вожди специально заманивают посторонних именно для того, чтобы отдать «Зверю из тьмы».

Впрочем, такое происходит далеко не всегда. Порой жертв выбирают из местных – жеребьёвкой или иными сомнительными методами. В условленное время собирается толпа, прячет лица под тряпичными масками, берёт факелы и несёт связанную жертву Зверю, дабы ублажить его. Несчастного приковывают цепями к самому густому скоплению труб и оставляют во тьме ждать своей судьбы.

Инструктаж Инквизиции

Ордо Ксенос давно знает о «Проклятии Соломона» и столь же давно считает его не более чем одной из глупых легенд и страшных историй, бытующих в этом улье и на многих иных мирах. Ордосы полагают, что такие истории – лишь способ отвлечься от опасностей и тягот жизни. Мудрые учёные указывают на то, что персонаж столь широко распространившегося мифа – скорее удобный козел отпущения, чем реальное существо, ведь один-единственный Зверь не может охотиться на всём Соломоне, а целый выводок давно был бы обнаружен. Тем не менее, Инквизиция не отвергает того, что за Проклятием кроется один или несколько случайных ксенохищников, местечковое вторжение демонов или происки еретиков. Впрочем, в Ордо Ксенос есть несколько школ мысли, что не разделяют такую точку зрения и видят в «народных преданиях» нечто большее. Ниже описано несколько гипотез.

Природа Зверя

Никто не знает, что представляет из себя Зверь Соломона. Для знати и гильдмейстеров это просто детская сказка. Писцы Администратума и рядовые ульевики слушают такие истории как захватывающие страшилки или иносказания о том, как тяжела жизнь во Внутренностях. Но для тех, кто там и живёт, Зверь – это правда жизни, и эта правда убивает.

Те учёные и адепты Святых Ордосов, что тратили время за изучение историй «Звере из тьмы» дали несколько возможных объяснений. Впрочем, пока на Соломон не отправят специальные отряды, чтобы найти Зверя, гипотезы останутся лишь гипотезами. Правда может подтвердить любую догадку, а может дать совершенно иное объяснение.

Зверь — само место

Самая популярная в Каликсидских Ордосах теория (особенно среди тех адептов, которым повезло никогда не побывать на Соломоне) заключается в том, что никакого Зверя не существует. Это лишь смесь воображения невежественных ульевиков и суеверий подлых сословий, созданная, чтобы объяснить, отчего их жизнь так мрачна. Существование легендарного «Зверя» даёт людям козла отпущения, которого можно винить в своих бедах. Кроме того, вера в настоящего Зверя позволяет глупо надеяться на спасение, которое приносит самопожертвование.

Небольшая группа исследователей предположила, что хотя истории о Звере могут быть просто историями, в отравленных недрах Соломона всё-таки есть что-то, виновное в исчезновении его жителей. Они считают, что это может быть некий загадочный механизм или образчик ксенотеха из ушедших эпох, но Каликсидские Ордосы отмахнулись от таких построений.

В целом, если эта гипотеза окажется правдой, такого «Зверя» не получится выследить, унять или остановить. Это самоподдерживающийся ужас, вызванный общим упадком всего мира. Впрочем, Зверь может оказаться чем-то неизвестным, странным, внешним – он действует слишком нечеловечески, чтобы его можно было понять, и слишком механистично, чтобы его можно быть успокоить. Зверь забирает людей во тьму, и пока на Соломоне будут жить люди, на Соломоне будет и Зверь. Возможно, некоторых отданных Зверю и правда кто-то забирал, но другие скорее умирали от голода или крыс. Так или иначе, их смерти не помогли справится с тем, что не понимает ни подношений, которые делают люди, ни желаний, что он испытывает.

Использование Проклятия Соломона

Есть множество способов столкнуть аколитов с легендой о Звере, а какая правда будет крыться за ней – решать ведущему. Ниже описано несколько идей.

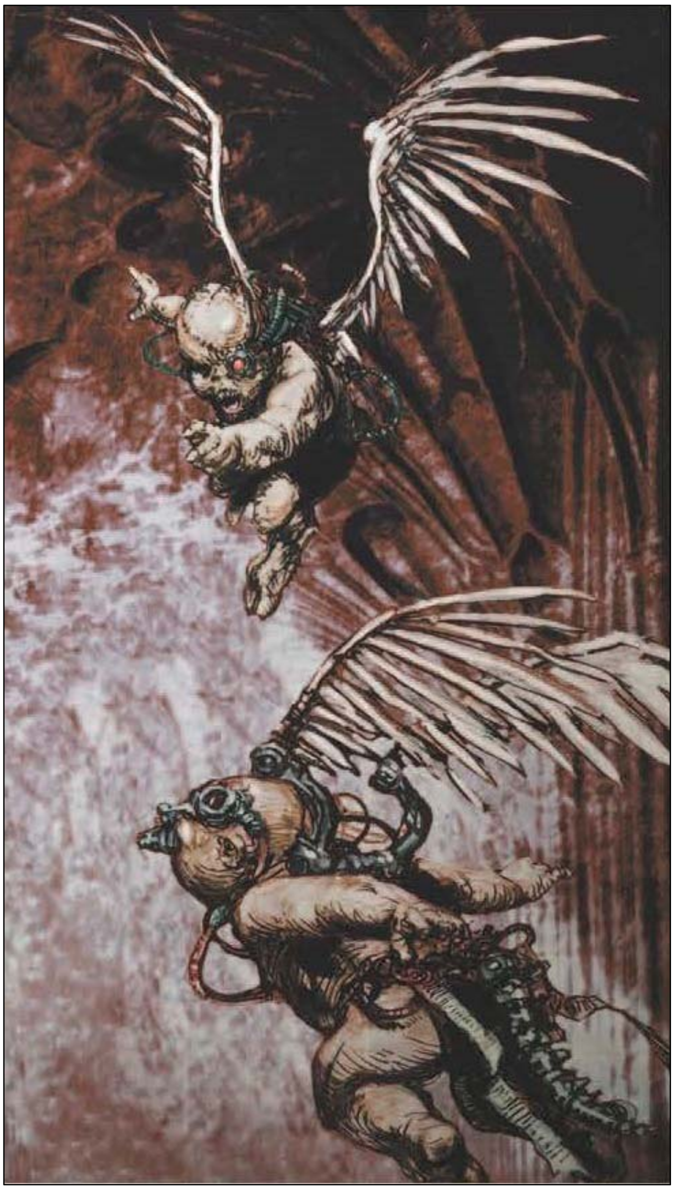
Во-первых, вы можете начать со слухов о Звере. В глубинах Соломона пропадают чиновники, а местные рассказывают байки о том, кто живёт во тьме – это может привести аколитов во Внутренности и столкнуть с чудовищем. Персонажи могут не ожидать того, что встретят, и будут поражены, поняв, что у зверя есть целый культ, задабривающий его жертвами.

С другой стороны, вы можете начать игру как раз с намёков на некий культ – от едва живого свидетеля, что расскажет о людях в масках и обрядах, или от решительного священника, спешно вернувшегося с Соломона с известиями о еретических верованиях, пустивших там корни. Это явно заставит аколитов присмотреться к местным. В ходе расследования они могут обнаружить грубые алтари, столкнуться с самим Зверем в одном из разрушенных промышленных комплексов, поговорить с приговорёнными жертвами или страшащимися тьмы местными.

Также расследование можно начать с классического исчезновения кого-то важного или лично знакомого с аколитами. В последний раз пропавшего видели где-то во Внутренностях. Конечно, опытные игроки с ходу приготовятся подозревать местных и будут ждать встречи с чудовищем – в таких случаях стоит вытащить козырь из рукава и ошарашить аколитов несколькими ложными следами и не дать им расслабиться ни на минуту! Описывая местных, не забывайте о терзающем их страхе и подозрительности – они все знают друг друга и им есть, что скрывать. Это маленькие люди, жизнь которых коротка, которые привыкли к угнетению и пренебрежению и точно знают, что их ждёт, выплыви их преступления наружу. Исходя из этого, они будут общаться с аколитами со смесью настороженного гостеприимства и боязливого почтения. Впрочем, отдельные соломонцы могут оказаться более дружелюбными или готовыми помочь – возможно, потому что они пытаются повести аколитов по ложному следу или в глубине души виновато надеются, что Инквизиция спасёт их.

Помните, что такие люди – не искусные лицемеры и не настоящие культисты (им вполне подойдут профили *граждан*, *заводских рабочих* или *отребья* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). В их показаниях могут быть подозрительные лакуны или обмолвки, а среди имущества – личные вещи прошлых жертв, которые укажут аколитам, что местные что-то скрывают.

Хотя соломонцы твёрдо убеждены, что Зверь существует, истину определять вам. У Инквизиции есть три гипотезы – вы можете выбрать любую. Кроме того, они не исключают друг друга – возможно, правдой окажутся все, а легенда о Звере станет плодом их совместных усилий.



Враги экзистенциальные

Более необычные гипотезы о причинах «Проклятия» винят во всём чужацкий артефакт, погребённый в глубинах планеты и поглощающий жизненную энергию, или устройство времён Тёмной эры технологий, что, повинуясь непостижимым настройкам истребляет живых, бросая против них сервиторов с наручными клинками или рои медных насекомых. Возможно дело в материалах, из которых было выстроено основание этой части улья, отчего местные жители порой выскальзывают из реальности и проваливаются в Варп. Возможно виной всему даже некие чуждые твари или разумные ксенорасы, что обитали на Соломоне прежде и пытаются сохранить своё существование в тайне.

Зверь — это человек

Люди боятся неизвестного и потому говорят о жутких Зверях, что рыщут во тьме, и других голодных чудовищах с острыми зубами. Такие россказни – плоды желанного неведения, ибо в глубинах Соломона нет худшего Зверя, чем Человек.

Несколько инквизиторов, что склонны думать в таком направлении, подозревают, что все истории про Зверя – лишь ширма для чужих злодеяний. В конце концов, в глубинах Соломонах живут никому неизвестные и несчастные люди, о которых никто не будет скучать – идеальные жертвы для тех, кому нужен постоянный приток рабов для собственных зловещих целей. Пока запуганные ульевики сбиваются в кучки вокруг химических светильников и рассказывают друг другу о Звере, другие люди смотрят на них, оставаясь незримыми, и ждут, пока кто-то не отобьётся от группы и не останется в одиночестве, где с ним можно будет сделать всё, что угодно. Вероятно, хнычущие живые подношения, что оставляют в укромных местах, немало смешат этих загадочных похитителей, которые с удовольствием принимают их, и продолжают охоту.

Дело рук еретиков

На Соломоне действуют Амарантайнский синдикат и Братство Рогатой тьмы – возможно, их действия и породили легенды о Звере, подобно тому как в иных частях улья они дали начало другим мифам. Не исключено, что виноват и культ убийств, распространившийся среди местной знати, или неизвестные круги ксенофилов и еретехнические кабалы, которым постоянно нужны подопытные.

Буквальный Зверь

Эту теорию разделяют немногие имеющие голос учёные Инквизиции – она говорит, что Зверь существует именно в виде некоего существа. Эта галактика полна странных и кошмарных созданий, так почему в глубинах Соломона не может обитать ещё одно, охочее до свежего мяса его жителей?

Если принимать это за рабочую гипотезу, жуткие легенды о соломоновых Внутренностях, описывающие Зверя, нельзя отбрасывать в сторону. Местные жители говорят о крадущемся ужасе и беззвучной косе смерти. Этот Зверь, рождённый из слухов, взросший на страхе и вскормленный суевериями, имеет столько обличий, сколько людей рассказывают о нём, но все байки сходятся на том, что чудовище бесшумно появляется из темноты и утаскивает туда ещё живую добычу. Если окажется, что Зверь существует, вероятно это будет свирепый ксенохищник неизвестного вида, опасный не меньше тех, кого можно повстречать в глубинах пустоты. Ниже приведён один вариант того, каким может быть Зверь Соломона.

Расправа над Зверем

Если Зверь действительно существует, убить его будет непросто. Истории описывают его как злобного, коварного и сильного хищника, отлично умеющего охотиться в тесных и тёмных промышленных комплексах Соломона. Вероятно, тварь знает Внутренности лучше, чем любой смертный. Если на чудовище напасть в открытую, оно отступит и скроется во тьме, откуда будет нападать на охотников и утаскивать по одному. Чтобы справится со Зверем, понадобиться либо очень много везения, либо очень хороший план.

Зверь Соломона

Ниже описан один из вариантов того, каким может быть Зверь – жуткий ксенохищник, что рыщет в промышленных стоках планеты.

Это исполинское чудовище, похожее одновременно на змея и насекомое, и совершенно чуждое на вид, выглядит как облёкшийся плотью кошмар. Зверь нечеловечески терпелив и может подолгу поджидать жертв среди истекающих дымом разбитых труб и очистных сооружений. Чудовище слепо, но способно улавливать малейшие колебания воздуха и легчайшие запахи. Зверь может преследовать добычу часами, не выдавая себя, ибо его пёстрый панцирь способен менять цвет. Он выслеживает одиночек или небольшие группы и убивает их, повинуясь глубинным инстинктам, требующим оставаться незримым.

Бросаясь на врага, Зверь отталкивается от земли когтистыми лапами и несётся вперёд, издавая не больше шума, чем дуновение ветерка. Жертва может лишь мельком заметить несколько рядов игольной остроты зубов или даже успеть издать краткий вскрик, прежде чем замолчать навсегда и стать ещё одним персонажем мрачной истории.

Зверь Соломона								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
60	-	$^{12}/_{60}$	$^{10}/_{50}$	50	17	40	50	-
Количество ран: 36				**Скорость:** 5/10/15/30				
Общий БВ: 10				**Броня:** нет (всё по 6)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+20», «Бесшумный шаг (Лов)+20», «Выслеживание (Инт)+20», «Лазанье (Сил)+20», «Скрытность (Лов)+20».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Обострённые чувства (Обоняние, Слух)», «Молниеносная атака», «Спринт», «Стремительная атака».*

Особенности: *«Зверь», «Многорукое», «Природная броня (Чешуя и костяные пластины)», «Природное оружие (Когти и пасть)», «Размер (Огромный) (6)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Слепое», «Странная физиология», «Страх (3)».*

Объединённые чувства: Зверь слеп, но все остальные его чувства работают как одно целое, позволяя легко обходится без глаз. Зверь не получает штрафов за слепоту, а также за темноту и другие мешающие видеть условия. Он чувствует излучаемое тепло и движение в пределах сорока метров.

Податливое тело: Зверь очень велик, но способен протискиваться сквозь невозможно тесные для него проходы, подобно слизняку. Зверь может двигаться по трубам, лифтовым шахтам, вентиляции и так далее. Он может пролезать везде, где может пройти человек, его не замедляет пересечённая местность, и он способен даже забираться вверх по вертикальным поверхностям и цепляться за что угодно.

Уязвимое место: зверь уязвим к ударам, попадающим между панцирных пластин в мягкое подбрюшье. Это место видно лишь, когда чудовище встаёт на дыбы – заметить его можно, пройдя **трудный (-10) тест *«Бдительности»***, а поразить – при помощи ***«Прицельной атаки (-20)»***. Попадание в уязвимое место считается попаданием в торс, но от причинённого урона не спасают ни *очки брони*, ни бонус Выносливости.

Оружие: когти и пасть (1к10+12 Р, Разрывное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: нет.

Уровень угрозы: Ксенос Майорис.

Отброс из подулья

Такие люди – нижайшие из нижайщих ульевиков. Это безликие, бесчисленные толпы наркоманов, мусорщиков, безумцев, неявных мутантов и пропащих, обитающих на задворках общества. Таких грязных, неухоженных и часто больных людей опасаются, ими брезгуют – не только потому, что они пали на самое дно, но и потому что теперь им нечего терять.

Отброс из подулья								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
18	18	25	25	26	16	25	20	10
Количество ран: 8				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 2				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)», «Запугивание (Сил)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Преступность) (Инт)», «Скрытность (Лов)», «Стойкость (Вын)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)».*

Оружие: самодельные дубинки, топоры, заточки из кусков труб и ржавые ножи (1к10 Примитивное, бонус Силы учтён)

Снаряжение: засаленные лохмотья, грязные бездулешки и талисманы.

> *Плоть и кровь – единственная плата, что принимает Зверь. Мы должны отдать ему одного из нас, чтобы остальные выжили. Сейчас мы будем тянуть жребий, и тот, кому достанется чёрный камешек, должен будет отдать свою душу Императору*

Собиратель тряпок и костей

Такие нищие стоят в шаге от обычных отбросов – они собирают в округе тряпки и кости, чтобы выручить за них хоть что-то. Таких бродяг легко отличить от местных по заплатанной одежде, множеству сумок, безделушек и глазам, что блестят как у стервятников.

Собиратель тряпок и костей								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	20	30	30	30	20	30	25	30
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** кожаная или самодельная (руки 1, торс 1, ноги 1)				

Умения: *«Бартер (Тов)», «Бдительность (Вос)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Поиск (Вос)», «Ремесло (Бывший рабочий или трудяга с мануфакторума) (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)».*

Оружие: дубинка или посох (1к10+3, Примитивное), у каждого второго может найтись пистолет на чёрном порохе (15 м., 1/-/-, 1к10+2, ББ 0, Маг 1, 3 ПД, Примитивное). Бонус Силы учтён.

Снаряжение: лохмотья, разные побрякушки, всякая всячина, 1к5 тронов, полдюжины пуль для пистолета, если таковой есть.

Зазубренный вопрос

На первый взгляд Зазубренный вопрос – это тайная преступная организация, созданная исключительно, чтобы зарабатывать деньги, забыв о принципах и совести. Этот синдикат активно разжигает конфликты по всему Империуму, и продаёт ценные сведения и ресурсы всем вовлечённым в очередную войну сторонам. Также они возят контрабанду, торгуют наркотиками и рабами, а также добывают и перевозят ксенотех. Иными словами, если в деле замешаны троны – Вопрос в деле.

Спорная история

Те, кто будут пытаться изучить историю Зазубренного вопроса, столкнутся не с нехваткой, а с избытком информации и множеством противоречащих друг другу историй – как правдоподобных, так и откровенно нелепых. Впрочем, все сходятся на том, что это очень, очень старая организация, что была основана раньше, чем многие готовы поверить.

Инквизиция рассматривает три наиболее разумные версии: согласно первой, Вопрос появился в смутные времена вскоре после Ереси Гора и восхождения Императора на Золотой трон. Предположительно, успех Великого крестового похода изрядно сократил прибыли многих преступных картелей по всей галактике. Понимая, что всеобщий мир не отвечает их интересам, эти организации создали альянс, призванный помочь выжить в эти трудные времена и обеспечить стабильную прибыль.

Вторая версия гласит, что Зазубренный вопрос уже существовал во время Великого похода и был сформировал из повстанцев, имевших связи с ксеносами, и противостоящих новому порядку, что насаждал в галактике Император. Отстаивающие эту версию указывают на то, что картель поддерживает связи со множеством чужаков – что необычно, учитывая, с какой неохотой ксеносы обычно идут на контакт с людьми.

Последняя версия, к сожалению многих инквизиторов, звучит убедительнее всех. Она гласит, что Зазубренный вопрос создал ныне забытый истваанец как инструмент для разжигания восстаний в сегментуме Соляр, в борьбе с которыми Империум должен окрепнуть. Вопрос зажил своей жизнью и быстро вырвался из-под контроля творца – впрочем, не исключено, что и это было частью плана неизвестного истваанца. Так или иначе, сторонники третьей версии считают Вопрос незаконным детищем самих Святых Ордосов.

Устройство Зазубренного вопроса

Как правило, картель действует через разветвлённую сеть ячеек, каждая из которых почти ничего не знает о других. В среднюю ячейку входит около трёх десятков членов Вопроса, а также наёмники, ничего не знающие о своих господах. Ячейки добывают деньги множеством незаконных путей, регулярно отсылая более старой ячейке десятину и полезные сведения. Таким образом, Зазубренный вопрос напоминает коммерческую версию Инквизиции – эта ирония не ускользает от наиболее осведомлённых его членов, и заставляет Святые Ордосы подозревать собственное вмешательство в создание картеля.

Ячейки Зазубренного вопроса разбросаны по всей галактике, от сегментума Соляр до пределов света Астрономикана в сегментуме Обскурус. Хотя система ячеек не позволяет провалу одной подставить под удар всю организацию, это делает каждую ячейку уязвимой. Такое положение устраивает высший эшелон, поскольку действует подобно естественному отбору – умные будут тайно расширяться и процветать, а глупцы быстро привлекут внимание властей и погибнут.

Зазубренный вопрос – это не культ, не слуги Губительных сил (хотя в некоторых отдельных ячейках могут быть члены, что думают так) и не сторонники Хаоса. Верхи организации считают, что поклонение Хаосу вредит делам и привлекает ненужное внимание. Верить в богов Хаоса не запрещается, но и не поощряется. Вышестоящие немедля карают «осквернённые» ячейки, что связались с Губительными силами. Нередко культисты гибнут от стремительных и жестоких атак былых коллег по картелю. Других уничтожает Империум после того как Вопрос даст наводку Адептус Арбитрес или Инквизиции, позволяя врагу сделать грязную работу.

Убеждения Зазубренного вопроса

Большинство членов Зазубренного вопроса очень верны своей организации, чего она добивается этого тем же путём, что Инквизиция и множество культов – раскрывая бойцам некие «истины», что от них скрывает Империум. У членов Вопроса есть доступ ко множеству инфохранилищ и немало знаний об окружающей галактике, хотя многие сведения изложены с точки зрения организации. Для начала новобранцам рассказывают, что Император был просто могущественным псайкером, а не богом. Сопутствующие доказательства быстро развеивают суеверия, что Империум так стремится вбивать в головы своих подданных. Членам Вопроса дозволено экспериментировать с разными техническими устройствами, а старшие настойчиво напоминают о том, что для этого не нужно «чтить машинных духов», потому что их не существует. Новичкам рассказывают о псайкерам и демонах, но описывают их как «могущественных внепространственных ксеносов» или дают иные прозвища. Наконец, из знакомят с союзниками-ксеносами и показывают, что не все инопланетяне неисправимо кровожадны.

Таким образом, успешно обработанные члены картеля обладают очень широкими взглядами и немного снисходительно относятся к тем, кто не входит в их ряды, а верных слуг Империума полагают обманутыми глупцами. Это циничные еретики, верящие, что деньги здесь и сейчас намного важнее призрачной надежды на будущее спасение после смерти. Зазубренный вопрос – это многознающий и опасный враг, обладающий доступом ко множеству запретных знаний, способный обращаться с техникой, не распевая псалмы и почти без сомнений пускающий в ход ксенотех. В их рядах есть мутанты, псайкеры, ксеносы и даже культисты Хаоса, но ни, ни другие не определяют суть всего общества. Это опасно аморфная группа с неясными замыслами. В общем, это идеальный противник для аколитов.

Зазубренный вопрос и Каликсида

Каликсидский конклав давно знает о существовании Зазубренного вопроса в его секторе, но он мало что может сделать, кроме как уничтожать очередную давшую себя обнаружить ячейку. Многие верят, что отдельные группировки Вопроса на самом деле служат Инквизиции, хотя у нескольких членов Тирантийского кабала есть более мрачные подозрения. Они считают, что Элойхолт Безликий создал или подчинил каликсидскую ветвь Зазубренного вопроса и использует её как сеть осведомителей на благо собственных планов, которые как-то связаны со Звездой-Тираном. Никто не знает всей истории Элойхолта, хотя некоторые подозревают, что им ведомы некоторые её части – похоже, как и Вопрос, Безликий обладает долгой историей, скрытой под покровом лжи. Инквизиция выяснила, почему в Каликсиде картель использует в качестве эмблемы «острый вопросительный знак» – это символ связан и с самим Элойхолтом.

Использование Зазубренного вопроса

Самый опасный аспект Зазубренного вопроса неочевиден – это образ мышления его агентов. В галактике, охваченной средневековым невежеством, Вопрос представляет собой группу циничных атеистов-вольнодумцев с преступным складом ума. По своим взглядам они куда ближе к уроженцам М3, чем к большинству современников.

Агент Зазубренного вопроса

Бойцы Зазубренного вопроса готовы сражаться до смерти – они слишком хорошо понимают, что их ждёт, попадись они имперским властям. Если аколиты попытаются взять такого агент живьём, подонок лишь мерзко ухмыльнётся и упадёт замертво. Имея время и инструменты, чтобы провести вскрытие, можно обнаружить небольшое, скрытое за челюстью устройство, способное ввести обладателю смертельную дозу мощного нейтротоксина, производимого на каликсидском агромире Спекторис.

<table>
<tr><th colspan="9">Агент Зазубренного вопроса</th></tr>
<tr><th>ББ</th><th>ДБ</th><th>Сил</th><th>Вын</th><th>Лов</th><th>Инт</th><th>Вос</th><th>СВ</th><th>Тов</th></tr>
<tr><td>32</td><td>37</td><td>30</td><td>35</td><td>30</td><td>30</td><td>35</td><td>30</td><td>30</td></tr>
<tr><td colspan="4">Количество ран: 12</td><td colspan="5">Скорость: 3/6/9/18</td></tr>
<tr><td colspan="4">Общий ББ: 3</td><td colspan="5">Броня: ячеистый боевой плащ (руки 4, торс 4)</td></tr>
</table>

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Допрос (СВ)», «Лазанье (Сил)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Нокдаун», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Стаб)».*

Оружие: автоган с бронебойными патронами (90 м. 1/3/10, 1к10+3 У, ББ 3, Маг 30, ПД), стаб-пистолет с пулями «дум-дум» (30 м., 1/3/-, 1к10+5 У, ББ 0, Маг 9, ПД, броня цели удваивается).

Снаряжение: два магазина для автогана, микробусина, респиратор, фотовизор.

Фаркозия

Фаркозия вызывает сильный духовный подъём, который длится чуть меньше часа. Когда эйфория пройдёт, человек продолжает испытывать последствия, касающиеся эмоций вокруг них – например, может утверждать, что видит узы между людьми и нити, связывающие галактику воедино. Многие считают, что это просто наркотический бред. На деле фаркозия позволяет человеку «эмоционально» взглянуть на то, что можно назвать «позитивной» стороной Имматериума – неудивительно, если вспомнить, что этот мощный наркотик делают из дистиллированных мозгов псайкеров.

Аколит, принявший дозу фаркозии, должен предпринять **лёгкий (+30) тест Выносливости**. Успех позволяет справиться с нечестивым удовольствием, что приносит препарат, но провал означает зависимость. Приём каждой дозы требует нового теста Выносливости, а каждый новый тест становится на ступень сложнее. К примеру, принимающий уже четвёртую дозу персонаж ещё не имеет зависимости, он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости**. Зависимости вызывает постоянную одержимость поисками новой дозы. Наркоману требуется хотя бы одна доза в день, иначе он получит штраф -10 на все тесты. Чтобы справится с зависимостью, требуется 1к5+1 месяцев и курс лечения.

Находясь в наркотической эйфории, персонаж чувствует узы, что объединяют вселенную. Это повышает его Товарищество на +10, но снижает Силу воли на 20, а Интеллект – на 5, ибо разум покидает их.

Что такое «Зазубренный вопрос»? *«Это древняя группа жестоких головорезов и дельцов, готовых торговать, чем угодно, если это приносит деньги. Говорят, что они в союзе с Губительными силами. Их символ похож на серп с крючьями – будто знак вопроса в форме клинка».*

Насколько древний этот «Зазубренный вопрос»? *«Они возвысились вскоре после падения Гора».*

Кто руководит Зазубренным вопросом? *«У него нет имени что было бы ведомо нам, но сам себя он называет Безликим. Ходят слухи, что давным-давно Империум уничтожил его родную планету».*

IV

MALLEUS

CHAOS RITUALS AND SORCERY

•

UNHOLY ARTEFACTS

•

THE PILGRIMS OF HAYTE

•

ATEANISM

•

THE BROTHERHOOD OF THE HORNED DARKNESS

•

THE VILE SAVANTS

•

THE MENAGERIE

•

THE MURDER ROOM

Илай был уверен, что перебрал. Опёршись о стену, он огляделся — это соединительная дорога, серая, пустая и незнакомая. Он так близко к окраинам улья? Покрытая изморозью мостовая оказалась скользкой, ушла из-под ног, и он растянулся на земле.

В миг, когда Илай коснулся ферробетона, его нос и рот наполнил запах его собственной желчи. Он мог лишь судорожно дёргаться и моргать, как из ближайших дверей его озарила волна тёплого жёлтого света. Кто-то взял Илая за предплечье и помог подняться, а через несколько секунд послышался успокаивающий голос.

- ...просто споткнулся на опасной дороге, никакого вреда здоровью, хотя, я думаю, ты захочешь войти, — голос был тёплым и ободряющим.

Наконец Илай разглядел собеседника — то был невысокий, дородный мужчина с лысой головой и в жёлтой сутане с широкими рукавами. Он улыбался, а его голубые глаза смеялись.

- Ты выглядишь не очень. Где мои манеры? Ты должен войти, — с этими словами маленький человек, взяв гостя под руку, провёл его через двери к золотому свету.

Комната показалась Илаю удивительно большой, у него закружилась голова, а мир вокруг никак не мог успокоиться. Он закрыл глаза, как услышал звон стекла и шуршание.

- Ты уже выпил, но думаю, согласишься, что это восстановит твои силы, — хозяин протянул Илаю небольшой рифлёный стакан, где плескалось с дюйм тёмной жидкости. Илай сосредоточился и поднёс стакан к губам. Хозяин поощрительно улыбался. Напиток пах как садовый купол в цвету и легко скользнул по горлу. Илай почувствовал, как свежесть и холодок проникают в его голову. Пелена выпитого спиртного спала, и её заменила чёткая работа мысли.

- Что это? — благоговейно спросил он, глядя на густой осадок в стакане.

- О, это привозят из-под незнакомых звёзд и готовят заботливыми руками, — отозвался хозяин.

Илай окинул комнату свежим взглядом. Она была полна старой, изукрашенной мебелью, а полки ломились от мешанины книг, листов пергамента, древних инфопланшетов и свёртков, скреплёнными печатями и лентами. Многие стопки бумаг были придавлены маленькими медными клетками для птиц и баночками с разными жидкостями.

- Вы адепт? — спросил Илай.

- А. Нет, нет. Вовсе нет — защебетал хозяин, — я не более, чем коллекционер, да.

Взгляд Илая скользнул по клеткам. Чёрные птичьи глазки смотрели на него в ответ.

- Коллекционер? А что вы коллекционируете? — он спросил, сам не зная, почему, и уже успел понять, что не хочет знать, что собирает этот маленький человечек. Что-то в нём держало нервы Илая в безумном напряжении.

- Я коллекционирую диковинки, — весело сказал хозяин и как-то в один миг оказался в другом конце комнаты и открыл дверь, которую Илай до этого не замечал. — Пойдём, ты должен посмотреть, — подозвал он своего гостя, которого вдруг одолело ужасное любопытство.

Илай очутился среди мерцающих теней. Со сводчатого потолка свисали лампы из тёмного металла — каждая была сделана в виде скалящейся луны и перекошенного солнца. Их неверный свет озарял множество ниш и углублений, забранных медными прутьями, сходившимися под странными, искажёнными углами.

- Пойдём, пойдём, — говорил маленький человечек, похлопывая гостя по предплечью. Илай бросил взгляд в ниши, мимо которых они проходили, и диковины, что смотрели на него из теней. Ему чудились маленькие тёмные глаза, натянутая кожа и бледные перья.

- Вот здесь то, на что стоит взглянуть! — воскликнул маленький человек, идя вдоль ряда клеток, но в его улыбке и приглашающем жесте было что-то зловещее.

Илай не мог ни понять, ни осознать, сколько он шёл рядом с этим человеком, но вскоре уже начал плакать и причитать как дитя. Он почти повис на руке маленького толстяка к тому мигу, когда они дошли до последней ниши.

Губы Илая покрывала засохшая слюна, он беспомощно скулил, когда они остановились перед нишей, что была закрыта занавесом, будто сотканным из языков жёлтого и синего пламени. Маленький человечек ничего не сказал, лишь улыбнулся, его глаза засверкали, а мягкая и пухлая рука отдёрнула занавес.

Один удар сердца спустя занавес поднялся. Илай закричал, закрыл руками лицо, из его рта на пол хлынула кровь, но отвернуться от не мог. А потом его лицо исказилось восторгом, а голос хозяина поднимался всё выше и выше.

- Теперь ты видишь. Теперь ты видишь!

Глава IV

Маллеус

«Перво-наперво, запомни, что демон – всегда лжец»

- Мазерахан, охотник на демонов

Вечная угроза Хаоса – порча Варпа, скверна, пятнающая ткань сущего и соблазняющая души слабых и неосторожных – одна из самых интересных тем **Dark Heresy**. Варп повсюду. Это параллельное измерение, что отражает реальность, проникает в неё и повторяет её, а там, где завеса между ним и сущим слаба, он прорывается в реальность с катастрофическими последствиями.

Но Варп необходим. Если оставить дебаты о его природе и экзотерическом предназначении, у него найдётся немало практических применений, отказавшись от которых, Империум погибнет. Во-первых, без Имматериума невозможны межзвёздные путешествия, а во-вторых – невозможна межзвёздная связь (что не менее важно, чем «во-первых»). Также некоторые малоизвестные, но нужные технологии и искусства используют силу Варпа на благо человечества, оставаясь неведомыми большинству.

Применять могущество Эмпиреев на широкую ногу мешают его же опасности, ведь одна крохотная ошибка может привезти к катастрофе. Даже если бы Варп был просто измерением нестабильных энергий, этого было бы достаточно. Но истина куда хуже, ибо Варп голоден, Варп смотрит за вами и Варп ненавидит вас. Говорят, что Имматериум живой сам по себе, и подобен бескрайнему морю, наделённому безумным и чуждым сознанием, в глубинах которого движется что-то тёмное. В Варпе встречаются тупые, голодные хищники, злокозненные, хитроумные твари и неумолимые, абстрактные космические сущности, что называют богами Хаоса. Каждое из таких существ, имей оно силы и возможность, разрушило бы и погубило материальный мир, чтобы утолить свой гнев, и там, где первичное вещество Варпа проникает через завесу, оно рушит и оскверняет всё, чего касается.

Тысячи лет охотники на демонов из Ордо Маллеус исполняют свой священный долг – лицом к лицу встречают потусторонние ужасы, изгоняют нечистых духов, сражаются с демонами и оберегают блаженное неведение народных масс о голодных тварях, что подгрызают преграду, отделяющую реальный мир от Эмпиреев. Это неведение – огромное преимущество, поскольку Ордо Маллеус хорошо знает, какие беды приносят козни Варпа обычным людям. Причиной может быть безумие, злоба, случайность или глупость, но зачастую именно человечество привлекает демонов, как разлитая в воде кровь – акул.

Нечестивые способности

Эту силу можно называть колдовством, искусством Варпа, магией – так или иначе, в сорок первом тысячелетии она реальна и опасна. Спросите любого имперского исповедника, и он скажет вам, что Хаос привлекает неосторожных и грешных, а благодаря тёмным и богохульным обрядам враги человечества творят зло против избранных Императором. Какие именно силы позволяют этой «чёрной магии» действовать – более запутанный вопрос, полный парадоксов и противоречий.

Святые Ордосы признают, что колдовство обретает силу, а материя Варпа проникает в реальность благодаря определённым миметическим формулам, эзотерическим уравнениям и теоремам, иногда выражаемым в виде заученных слов и жестов (по крайней мере это выглядит так), а также с помощью ритуалов, полных парадоксов, кровопролития и разлада. Благодаря искусствам Варпа можно изменить или осквернить живое существо или предмет, наполнить артефакт эзотерической мощью, вызвать телесные мутации, призвать чудовищ из Эмпиреев или даже создавать прорывы и дыры в ткани вселенной. В глазах Ордо Маллеус применение таких практик или даже поиск сведений о них – уже причина для смертного приговора, ведь любопытствующий может в своём высокомерии, накликав проклятие на свою голову, подвергнуть опасности множество иных людей и само сущее.

Нечестивцы вынуждены самостоятельно изучать тёмные искусства, ставить опыты и оттачивать своё мастерство практикой (что очень опасно) или ходить в подмастерьях у наставника-оккультиста или даже демона. В силу таких обстоятельств знания о колдовство часто бывают отрывочны и противоречивы – одному чернокнижнику для ритуала нужны слёзы вдов и горящие соли ртути, а другому достанет необычного жеста и пары слов.

Не совсем очевидно, где заканчиваются обычные психосилы и начинается колдовство. Все источники согласны, что искусства Варпа крайне опасны для колдуна, и что изменять реальность, вмешиваясь в столь непостижимые и фундаментальные материи – значит ходить по лезвию ножа. Это не останавливает культистов и магусов – скорее такие люди считают колдовство, демонические знания и сделки с тёмными богами простым путём к могуществу и величию. Истреблять таковых, не позволяя невинным страдать от их глупости и честолюбия – священный долг Ордо Маллеус.

Ритуалы Хаоса

«Ритуал Хаоса» – это собирательный термин, что описывает всё разнообразие странных обрядов, оккультных формул и жутких церемоний, с помощью которых можно использовать Варп, чтобы изменять реальность или призывать демонов в тварный мир. Существует почти бесконечное множество таких ритуалов, но зачастую они требуют странных, злых и иррациональных поступков, включают безумные формулы и как-то вредят реальности.

Обряд подобен огню, зажжённому в бесконечной тьме Варпа – он может привлечь внимание демонов и облегчить им путь через завесу, а может разрушить физические законы и освободить оккультные энергии, дабы творец ритуала использовал их, как вздумается. Такие обряды прискорбно опасны, а масштаб причиняемых ими бед ограничен лишь больным воображением человечества и бесконечной злобой Губительных сил.

Совершение ритуалов Хаоса

С точки зрения игровой механики, каждый ритуал Хаоса нужен, чтобы достичь определённой цели. Существуют обряды, с помощью которых можно призвать демона, поработить жертву, добиться *тёмного пакта*, осквернить область нечестивыми энергиями, предсказать будущее, оживить мёртвого или просто открывать разрывы в ткани сущего и выпускать через них демонов – и этот список можно продолжать бесконечно. Общее правило – чем полнее и мощнее требуется результат, тем сложнее должен быть сам обряд.

Ритуалы требуют времени и подготовки, а в их проведении немало подводных камней. Иногда требуются особые компоненты (редкие вещества, жертвы и т. п.) или эзотерические условия, вроде парада планет, а иногда церемония должна проводится в строго определённом месте. Иные достойные упоминания трудности – это, конечно, происки врагов – особенно имперских властей и Святых Ордсосов. Их внимание сильно осложнит жизнь нечестивого культа!

Как пользоваться этой главой

Эта глава концентрируется на губительном взаимодействии между человечеством и Варпом. Это не просто список демонов или жалких культов, но изложение множества путей, что могут накликать Варп: ритуалы, о которых лучше не знать, искусство колдовства, нечестивые артефакты, проклятия и призыв демонов. Также этот раздел описывает несколько могущественных и коварных угроз Каликсиде, чьи истоки лежат в безднах Варпа. Если их не остановить, они принесут миллиардам душ горе, погибель и участь хуже, чем смерть.

Надеемся, эта глава также откроет перед вами разнообразие опасностей и возможностей, что может привнести в игру Варп и его обитатели – от коварных культистов до апокалиптических нашествий, от личных трагедий до тёмных соблазнов. Последнее стоит отметить особенно, ибо здесь же описаны искусительные способности и даже союзники, что могут убедить аколитов свернуть с истинного пути. Благими намерениями радикалов вымощена дорога в ад.

В целом, эта глава нужна, чтобы расширить правила и подробнее описать силы Хаоса и демонов. Она предлагает полезные шаблоны ритуалов и демонического оружия, чтобы вооружить злодеев и дать толчок вашему воображению. Если вы, например, хотите, чтобы магус культа умел на расстоянии вырывать сердца своих врагов, но не видите в книге подходящего заклинания – придумайте его. Или вы хотите, чтобы демон умел оживлять ткань, дабы та стреноживала и душила его жертв, но не видите ничего даже близкого похожего? Придумайте такую способность. Используйте силу и стоимость описанного в этой главе как отправную точку, и помните, что Варп изменчив, опасен, разрушителен – и, прежде всего, губителен для жизни и рассудка. Не забывайте отражать эти особенности – тогда вы не сможете ошибиться сильно!

Также ритуалы Хаоса, демоническое оружие, тёмные артефакты и колдовство описаны в **«Книге радикала»**.

Ритуалы Хаоса крайне разнообразны, и редко бывают логичными. Однако неотъемлемой частью многих обрядов остаются страдания и смерть (ведь высвобождающиеся при этом эмоциональные и психические энергии – это настоящий пир для тварей Варпа), а многие магусы также применяют «правило сродства», т. е. используют подходящие сути ритуала предметы и действия, чтобы добиться успеха. Например, чтобы призвать демона Нургла, можно задействовать в церемонии протухшие потроха, ржавые ножи, больных и заразных жертв, ибо всё это обладает сродством с призываемым демоном. Ритуал, что призван ослабить завесу между реальным миром и Эмпиреями, может включать галлюциногенные наркотики, мучительно сложные песнопения и впадение в транс – это позволит настроить умы участников на потусторонние видения, которые из их мыслей смогут найти путь в Материум и воплотиться.

Тест подчинения демона

Добиться повиновения от демона непросто, и даже слабые сущности Варпа, что могут отозваться на зов магуса – это злокозненные, свирепые твари, что охотнее разорвут человека на части, чем будут служить ему. Чтобы покорить демона призыватель должен победить его в поединке воль – он отражается состязательным тестом Силы воли и занимает полное действие. Это тест модифицируется по **таблице 4-2 «Модификаторы ритуалов призыва»**, а также *«Демоническим присутствием»* и другими уместными обстоятельствами.

- Если призыватель побеждает, демон будет повиноваться его устным (или телепатическим приказам).
- Если призыватель терпит поражение, демон волен делать всё, что ему заблагорассудиться – многие начинают с того, что срывают гнев на незадавшемся «подчинителе».

Применение ритуалов

Хотя большая часть ритуалов, что проводят NPC требуют скорее повествовательного описания, чем игромеханического, ведущему будет удобнее иметь для них чёткие описания (особенно если аколиты пытаются сорвать такой… или провести сами!) Для этого у вас есть шаблон ритуала Хаоса (см. ниже).

Шаблон ритуала Хаоса

Ритуал можно описать через следующие аспекты:

Описание: этой графе в деталях описывается, для чего проводят такой обряд, каково его происхождение и приводятся иные важные факты.

Требования: отсюда вы узнаете, что нужно для ритуала – время, место, особый «реквизит», а также тесты умений или уровень *порчи*, необходимый, для того, чтобы всё удалось. На исход обряда могут повлиять, как результаты этих бросков, так и особенности его проведения – в этом играет роль множество эзотерических и обыденных факторов. Самые примечательные описаны в **таблице 4-2 «Модификаторы ритуалов призыва»**.

Эффект: в этой графе описан результат удавшегося ритуала.

Продолжительность: насколько сохраняется воздействие ритуала.

Стоимость: здесь указана цена, которую придётся заплатить за совершение обряда – в том числе, *очки безумия* и *порчи.*

Цена провала: сорвавшаяся попытка управлять Варпом может иметь неприятные последствия. В этой графе описано, каике именно – это может быть *психический феномен*, *варп-прорыв,* а иногда (обычно при ритуалах призыва или создания разлома) возникает *возмущение Варпа* (см. **таблицу 4-1**).

Таблица 4-1 «Возмущения Варпа»

Бросок к100	Эффект
01-50	**Молчание:** на ваши усилия отзываются лишь тишина и безмолвие. Неудача.
51-80	**Насмешка:** терзаемый воздух прознает вой демонического хохота, что выдаёт ваши худшие и позорные тайны. Вы получаете 1к5 о*чков безумия*.
81-90	**Наказание:** вас поражает взрыв сырой энергии Варпа – вы получаете 1к10+3 единиц энергетического урона со свойством *«Варп-оружие»*. Эти клокочущие нечестивые энергии опаляют и вашу душу – если вы получите урон, но выживете, то получите также 1к10 *очков порчи.*
91-00	**Нападение:** младшего демона оскорбляют ваши действия, и он идёт расправиться с вами. Вы должны сразиться с воплощённым демоном или иной сущностью (по выбору ведущего). Этого демона нельзя *подчинить* тестом.
101-120	**Одержимость:** за ваше высокомерие Хаос делает вас своей игрушкой – вы становитесь одержимы нечистым духом или чем-то пострашнее. Вместо этого ведущий может решить, что Варп исполнил то, что вы хотели… самым чудовищным образом, что можно вообразить.
121+	**Поглощение:** реальность трескается, и вас, истошно кричащего, затягивает в Варп или обращает в безумное, воющее отродье Хаоса. Ваш персонаж уничтожен.

Утрата власти

Демоны – это чуждые людям создания, недостойные никакого доверия и в лучших обстоятельствах, так что лучше всего приказывать им делать то, что у них получается лучше всего – убивать. Если демону приказывают сделать что-либо противоречащее его природе, он может попытаться вырваться из под власти колдуна, пройдя новый тест *подчинения демона*, в котором хозяин демона получает штраф -30.

Пример ритуала Хаоса: призыв кровопускателя

Культисты творят такие обряды, чтобы вызвать кровопускателя – демонического слугу Кхорна, который будет убивать по их воле. Это самая расхожая форма обряда, но встречаются и другие.

Требования: ритуал должен происходить на месте битвы или убийства. Необходимо начертить круг призыва с воззваниями и символами, священными для Кровавого бога. По всем сторонам света от круга нужно установить жаровни с горящими угольями и кипящей кровью, и, воспевая верные молитвы Повелителю битв, ритуально принести в жертву хищного зверя или взрослого человека, которому доводилось убивать. Чтобы правильно провести такой обряд требуется пройти **тяжёлый (-20) тест** ***«Запретного знания (Демонология)»***, модифицированный по **таблице 4-2**. Если демон будет успешно призван, аколит должен пройти тест *подчинения демона*, чтобы приказывать кровопускателю.

Таблица 4-2 «Модификаторы ритуалов призыва»

Модификатор	Обстоятельства †
+30	Призыватель знает истинное имя демона
+20	«Звёзды не лгут» (благоприятные обстоятельства) Призыватель поклялся в верности хозяину демона или его делу
+10	Ритуал следует «правилу сродства» Демону предлагается подходящая жертва У призывателя есть связанный с демоном артефакт
+0	Призыватель знает природу демона и кому он служит
-10	Призыватель мало знает о сущности, которую пытается вызвать
-30	Призыватель ничего не знает о сущности, которую пытается вызвать Призыватель недавно призывал демонов враждебного бога или командовал ими

† Складывайте все подходящие модификаторы, чтобы получить общий (итоговый модификатор не может быть больше +30 или меньше -30).

Эффект: будет призван кровопускатель (см. стр. 596 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Продолжительность: призванный кровопускатель сохраняет телесное обличие 1к5+X часов или пока не будет убит. X равен количеству ступеней успеха в тесте призыва. Это время может значительно увеличиться, если завеса между реальным миром и Варпом очень тонка или если демон убьёт достаточно живых существ.

Стоимость: успешный или нет, ритуал приносит 1к5 *очков безумия* и 1к5+2 *очков порчи* всем участникам.

Цена провала: провал теста требует броска по **таблице 4-1** (см. стр. 110) с бонусом +10 за каждую ступень провала.

Тёмное искусство колдовства

Колдовство, если рассматривать его беспристрастно и без привязки к реальности – это умение практически применять искусства Варпа, оккультные формулы и усилия воли и добиваться того же, на что способны псайкеры. Однако в отличие от применения психосил, сотворение богохульных колдовских чудес требует понимания тайных и разрушающих разум знаний, а также убеждённости и готовности их применять.

Эта зловещая и зыбкая область знания основана на демонических силах, позволяющих прямо или косвенно направлять энергии Варпа или напитывать ими самого колдуна.

Некоторые чернокнижники называют свои силы даром богов, но многие другие обманывают сами себя, считая, что колдовство – это пока плохо понимаемое искусство или наука, а значит – опасное, но незаслуженно обвиняемое занятие. В любом случае колдун играет с огнём, ибо Варп непредсказуем, неустойчив и крайне опасен в силу своей инерции и дьявольских намерений.

В итоге «истинные колдуны» огромной мощи (то есть люди, что не обладают врождённым психическим даром, но овладели тёмными искусствами благодаря запретному знанию или тёмным сделкам с потусторонними ужасами) встречаются очень редко – даже среди еретических культов и слуг Губительных сил. Такие одержимые, целеустремлённые и наделённые злодейским умом негодяи – одни из самых опасных врагов, с которыми могут столкнутся Святые Ордосы.

Игровая механика колдовства

Колдовство использует ту же механику, что и психосилы. С помощью заклинаний можно добиваться тех же эффектов, что и при помощи психосил, перечисленных в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»** или во второй главе этого тома, однако, чтобы не дублировать описания таковых, просто считайте, что каждая психосила имеет свой колдовской аналог (а по решению ведущего, колдовские заклинания могут иметь свои пси-аналоги, которые могут применять ведьмы и псайкеры-малефики).

Колдовские аналоги психосил имеют те же показатели (эффект, продолжительность, *истечение*), но их *порог* возрастает на +2. Это отражает сложности, с которыми сталкивается колдун, и которых нет у урождённого псайкера. Если не указанного обратного, то для сотворения заклинания, колдуну необходимо говорить и жестикулировать.

Все колдовские способности делятся на *младшие арканы* (аналог малых психосил) и *старшие арканы* (аналог психосил из дисциплин). С точки зрения игровой механики колдовские заклинания считаются психосилами, а потому связанные с этим таланты, особенности и специальные меры защиты помогают и против них.

Направлять энергии Варпа при помощи тёмных искусств куда сложнее и опаснее, чем применять для этого же психический дар, отчего колдун обязан добавлять +10 к броску по **таблице психических феноменов** при сотворении младших аркан, и +20 при сотворении старших.

Для простоты все колдовские способности в игровой системе переданы в виде ряда талантов (см. ниже) и заклинаний. У некоторых культов есть свои, уникальные заклинания – они перечислены в разделах, посвящённых этим культам. Также новые заклинания описаны в дополнении **«Книга радикала»**.

Персонажи-колдуны имеют доступ к умениям *«Инвокация»* и *«Психическое чутьё»*, а также могут применять свою версию таланта *«Телесная конверсия»* (которая почему-то отсутствует в этой книге, но есть на стр. 169 **«Книги радикала»** – *примечание переводчика*).

Колдун (талант) *(Sorcerer)*

Требования: Интеллект 35, Сила воли 35, *«Запретное знание (Варп или Демонология)+10»* или *«Учёное знание (Оккультизм)+10»*.

Благодаря эзотерическим познаниям, умениям и силе воле вы можете направлять мощь Варпа и творить колдовство. Считается, что вы имеете пси-рейтинг 2 (бросаете 2к10 при сотворении заклинаний и т. д.) и можете выучить количество заклинаний, равное своему утроенному бонусу Силы воли без необходимости покупать дополнительные таланты. Старшие арканы при этом считаются за два.

Вы можете свободно изучать заклинания (вас не ограничивают рамки дисциплин), ведь колдовство – это бессистемное и противоречивое ремесло. Тем не менее, чтобы изучить заклинание персонажу нужно разыскивать сведения о них (изучать ритуалы, ставить опасные опыты, собирать древнее знание, заключать тёмные сделки). Знание, как творить заклинания, не приходит само по себе.

Если приобретающий этот талант персонаж уже имеет пси-рейтинг, см. стр. 114.

Великий колдун (талант) *(Master Sorcerer)*

Требования: Интеллект 40, Сила воли 50, талант *«Колдун»*.

Ваши познания в тёмных искусствах поистине велики – вы научились обходить опасности, что губят слабых чернокнижников, и превзошли большинство соперников в умении управлять энергиями Варпа. Считается, что вы имеете пси-рейтинг 4 (бросаете 4к10 при сотворении заклинаний и т. д.), получаете бонус +10 к тестам *подчинения демона*, а также невосприимчивы к воздействию *«Демонического присутствия»*.

Великие колдуны крайне редки – они встречаются даже реже альфа-псайкеров, и тому есть причины – мало кто обладает такой целеустремлённостью и силой ума. Большинство гибнут до того, как смогут достичь подобных вершин.

Если приобретающий этот талант персонаж уже имеет пси-рейтинг, см. стр. 114.

Младшая аркана (талант) *(Minor Arcana)*

Требования: талант *«Колдун»*.

Вы получаете право выучить одну дополнительную младшую аркану сверх обычных ограничений. Это заклинание нужно найти и изучить по общим правилам.

Старшая аркана (талант) *(Major Arcana)*

Требования: Сила воли 45, талант *«Колдун»*.

Вы получаете право выучить одну дополнительную старшую аркану сверх обычных ограничений. Это заклинание нужно найти и изучить по общим правилам.

Высокое искусство (талант) *(Sublime Arts)*

Требования: Интеллект 45, Восприятие 40, талант *«Колдун»*.

Вы можете творить заклинания, не произнося ничего вслух, не совершая жестов, а просто мысленно воспроизводя нужные действия благодаря огромной концентрации и ментальной мощи. При этом *порог* заклинаний повышается на дополнительные +2.

> *Ты думаешь, тебе ведома истина? Ты ошибаешься! Твой неверный храм сгорит, а твоя ложь пойдёт прахом.*

Колдовские заклинания

Младшие арканы

Безумные ритуалы колдунов могут извращать реальность бесчисленным множеством способов. Вот лишь некоторые:

Маска плоти (Младшая аркана) *(Mask of Flesh)*

Порог: 13

Применение: полное действие

Поддержание: особое

Дальность: на себя

Вы можете призывать силы Варпа изменить вашу плоть и внешность. Это не просто иллюзия, а настоящее физическое преображение, что может подправить черты лица, цвет глаз и волос, голос, оттенок и в силах даже изменить ваше телосложение и кажущийся возраст. Используя эту способность вместе с умением *«Маскировка»*, персонаж может изобразить определённого человека.

Изменение внешности будет сохранятся количество часов, равное бонусу Силы воли персонажа. Последний может в любой миг развеять чары и вернуться к обычному облику. Как только колдун станет самим собой, он должен пройти **средний (+0) тест Выносливости** или получить 1к5 уровней *усталости* от опустошающей боли и напряжения.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, возможности изменения расширяются (5 «лишних» очков позволяют подробные внешние изменения – татуировки банды, клеймо и т. д.; 10 очков смогут изменить массу тела на 50% или подделать видимые мутации; 15 очков позволяет изменить пол и расу на любую человекоподобную. Помните, что эти изменения не имеют биологических последствий. Колдун, что выглядит как орк, не получит особенностей, что присущи зеленокожим.

Особое: если творя это заклинание, колдун вызовет *варп-прорыв*, он навсегда получит случайную *слабую мутацию* (см. стр. 579 в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**) в дополнение к обычному воздействию заклинания.

Посланник смерти (Младшая аркана) *(Death's Messenger)*

Порог: 15

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: на себя

Вы запутываете нити судьбы своих врагов, отчего те падают пред вами, будто их поражение предопределено. Следующая атака колдуна, что попадёт по врагу, получает свойство *«Разрывное»*. Если она уже имеет такое свойство, то при определении урона бросается не две кости с выбором наибольшей, а три с выбором наибольшей. Если через десять раундов после чтения заклинания во врага не попадёт ни один удар, воздействие прекращается.

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, действие способности распространяется на ещё одну атаку.

Шёпот Варпа (Младшая аркана) *(Whispers of the Warp)*

Порог: 11

Применение: частичное действие

Поддержание: да

Дальность: в пределах слышимости

Отголоски шёпота, звучащего из Варпа, усиливают ваше красноречие до запредельного уровня. Любой, кто слышит и понимает колдуна, должен проходить состязательный тест Силы воли против него (колдун делает один бросок и противопоставляет всем слышащим) или поддаться на его речи, тем самым дав ему бонус +10 ко всем тестам *«Запугивания»*, *«Обмана»* и *«Обольщения»*.

На заметку: эта способность – не контроль разума, но с её помощью можно подавить здравый смысл, посеять раздор, заставить забыть об обоснованных подозрениях или разжечь пламя ненависти.

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, бонус увеличивается на +10 до предела в +30.

Особое: эта способность не требует совершать жестов или материальных компонентов – жертва просто должна быть в силах слышать и понимать колдуна.

Заклятие

Некоторые силы и энергии – например, корабельное поле Геллера, пентаграмматическая печать или некоторые способности колдунов – оказывают мощное и пагубное воздействие на существ, что целиком или частично созданы из материи Варпа, на основополагающем уровне уничтожая их плоть. Этот эффект и называется *заклятием*.

Существо, страдающее от *заклятия*, теряет 1к10 ран каждый ход, пока действует *заклятие*. От этого урона не спасает броня, бонус Выносливости или бестелесность. Кроме того, на 2к5 раундов после окончания *заклятия*, оно получает штраф -10 на все тесты характеристик, а вредное воздействие *«Варп-нестабильности»* удваивается. Наконец, подвергшиеся *заклятию* демоны должны проходить **трудный (-10) тест Силы воли**, чтобы напасть на источник *заклятия* или приблизиться к нему.

Заклятие действует только на существ, имеющие особенности *«Демонический»*, либо *«Варп-нестабильность»*.

Старшие арканы

Бич демонов (Старшая аркана) *(Daemon Wrack)*

Порог: 23

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: 50 метров

Сплетая узор из энергии Варпа, колдун может отбросить, связать или подчинить демоническую сущность. Успешно сотворив эту психосилу, колдун может пройти **состязательный тест Силы воли**, чтобы наложить *заклятие* (см. врезку) на выбранную демоническую цель. Если Сила воли демона равна 50 или меньше, колдун может вместе обычного воздействия психосилы бросить тест *подчинения демона*.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, его состязательные тесты Силы воли и *подчинения демона* получают бонус +10 до предела в +30.

Особое: эта способность действует только на существ, имеющих особенности *«Демонический»* и *«Варп-нестабильность»* (обе).

Ведьмовское проклятие (Старшая аркана) *(Malefic Curse)*

Порог: (Сглаз 16, Слепота 20, Смерть 23)

Применение: полное действие

Поддержание: нет

Дальность: поле зрения псайкера

Вы можете призвать переплетение злокозненных энергий, чтобы ослепить и проклясть свою жертву. Ниже описаны три разных проклятия, хотя явно существуют и другие. В любом случае, жертва может воспротивиться проклятию, предприняв **средний (+0) тест Силы воли**.

- **Сглаз:** жертва страдает от несчастья, пробирающего до костей холода и сверхъестественного ужаса – она получает штраф -10 ко всем тестам характеристик и умений на следующие 1к5 часов. Если тест, предпринятый для сопротивления проклятию, будет провален на три или более ступеней, жертва должна будет бросить кости по **таблице 8-4 «Шок»** (см. стр. 437 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**) и пострадает от *варп-шока*.

- **Слепота:** глаза жертвы закрывают бельма, она начинает рыдать кровью и слепнет на 1к5 часов. Если тест, предпринятый для сопротивления проклятию, будет провален на три и более ступеней, глаза жертвы лопнут, окатывая всё вокруг кровью, что наносит 1к10 единиц резаного урона в голову. В этом случае жертва слепнет навсегда (если выживет – ей потребуются протезы). Потеря глаз также приносит 1к10 *очков безумия*.

- **Смерть:** это проклятие достаточно сильно, чтобы лишить жертву сил, остановить её сердце, разорвать сосуды, органы и оказать иное неприятное воздействие. Жертва проклятия получает 3к10+10 единиц урона Выносливости (урон ополовинивается, если жертва обладает *«Сверхъестественной Выносливостью (×2)»*). Если Выносливость упадёт до нуля, жертва погибнет. Если она выживет, её Выносливость восстановится по общим правилам.

На заметку: если это заклинение убьёт жертву, она может сжечь *очко судьбы*, чтобы избежать гибели. Это восстановит несчастному 1к5 единиц Выносливости, но отправит в кому. Ему потребуется серьёзная помощь.

Истечение: за каждые пять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, тест, что предпринимает жертва для сопротивления эффекту, усложняется на один шаг до предела в -30.

Особое: всякий раз, творя это заклинание, колдун должен пройти **средний (+0) тест Силы воли** или получить 1к5 *очков порчи*.

Пламя Преисподней (Старшая аркана) *(Hellish Blast)*

Порог: 22

Применение: частичное действие

Поддержание: нет

Дальность: 5 метров × бонус Силы воли

Это заклинание позволяет обрушить на жертву шквал разрушительной энергии из Варпа, что разорвёт её в клочья и сожжёт. Сделайте бросок Дальнего боя, чтобы поразить цель по правилам обычных дистанционных атак. В случае успеха атака наносит 1к10 единиц энергетического урона плюс ещё одно очко за каждую единицу бонуса Силы воли. Этот урон имеет свойство *«Варп-оружие»*, так что от него не спасает почти никакая броня и меры защиты.

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл порог, урон увеличивается на 1к10 единиц.

Злокозненные колдуны и осквернённые псайкеры

Для псайкера колдовство представляет обманчиво лёгкий путь к могуществу, но любой верный слуга Императора отвергнет его. Большинство ведьм и нечистых псайкеров не знают таких ограничений и изучают тёмные искусства и знания, дабы стать сильнее или научиться управлять своими способностями. Зачастую это лишь ускоряет их падение перед соблазнами демонов.

Колдовство (а оно само по себе показывает, как тёмные знания персонажа, так и запятнавшую его скверну Варпа) может применяться вместе с обычными психосилами. Псайкеры могут приобретать таланты *«Колдун»* и *«Великий колдун»,* но вместо своего обычного эффекта те повышают пси-рейтинг персонажа на +1 каждый. При этом псайкер могут получать колдовские арканы, как если бы они были психосилами (а все старшие арканы считаются для него отдельной дисциплиной).

Мрачная сторона такого подхода кроется в том, что усиленными способностями очень трудно управлять. Псайкер, обладающий талантом *«Колдун»*, получает +20 к броскам по **таблице психических феноменов**, что увеличивает шансы вызвать *варп-прорыв*.

Нечестивые реликвии, печати и оружие

Колдуны, ведьмы и оккультисты создают нечестивые артефакты, чтобы придать тёмным энергиям постоянную форму (хотя иногда проклятые ремесленники и заблуждающиеся художники достигают тех же результатов просто в силу кошмарной случайности). Напитанные энергиями Варпа предметы очень редки, но крайне разнообразны в обличии, природе и способностях – встречаются заряженные отрицательной энергией обломки, что отгоняют демонов, а бывают одержимые адскими тварями игрушки, жестоко убивающие несведущих. Всё не ограничивается талисманами, амулетами и простыми побрякушками. Встречается и грозное демоническое оружие – меч или болтер, внутри которого скована безумная сущность Варпа, чья ярость стократ увеличивает смертоносность её вместилища.

Нечестивые артефакты

Варп может осквернять неживую материю так же, как плоть, что порождает множество пугающих артефактов. Такие вещицы могут иметь множество применений – одни помогают направить психическую силу, другие – защитить от врага, а единственное ограничение здесь – тёмное воображение и мастерство их создателей. Ниже описаны три типа артефактов, что можно повстречать в руках демонопоклонников и колдунов.

Цена и доступность таких предметов отражают лишь их относительную распространённость и цену, что придётся отдать за их создание. Если настолько тёмные предметы и всплывают на чёрном рынке, то ненормальным покупателям они обходятся гораздо дороже.

Таблица 4-3 «Нечестивые артефакты»

Название	**Цена**	**Доступность**
Амулет Варпа	7000	Очень редкий
Кукла-паразит	1000	Редкая
Кодекс Малефикарум		
Малый	5000	Редкий
Великий	10 000	Очень редкий

Амулет Варпа

Такие предметы существуют во множестве видов, но чаще всего это усеянные странными гравировками камни, фетиши, покрытыми печатями талисманы или браслеты. Они специально подготовлены для того, чтобы помогать колдуну и источают тёмные энергии.

Применение амулета требует частичного действия и **трудного (-10) теста *«Инвокации»***. В случае успеха амулет предоставляет бонус +10 к обрядам призыва демонов или позволяет перебросить одну кость в психотесте при использовании колдовства. Применение таких амулетов опасно – провал теста на три или более ступеней вызывает *психический феномен.*

Кукла-паразит

Эти жуткие куклы из воска, мяса, часовых механизмов, биоплазмы, обломков и других сомнительных материалов нужны, чтобы направлять тёмную силу колдуна или ведьмы. Встречаются также вольты, сделанные с применением крови, волос или иных тканей самого чернокнижника и желаемой жертвы – такие могут воздействовать лишь на эту жертву.

С помощью этой куклы можно накладывать проклятия, проводить ритуалы и творить изменяющие разум заклинания, направленные на избранную жертву (что может находится в километрах от колдуна). Жертва может сопротивляться такому воздействию по общим правилам. Если применяющий куклу колдун вызовет *психический феномен*, кукла будет уничтожена. При этом колдун получит мощный психический удар – либо творимое заклинение обратиться против него, либо он получит 1к5 единиц резаного урона, от которого не спасает, ни броня, ни бонус Выносливости (что уместнее).

Кодекс Малефикарум

Некоторые колдуны, магистры и оккультисты имеют обыкновение записывать свои опыты и добытое знание в книги, свитки и закодированные хранилища. В Святых Ордосах такие труды называют «кодекс малефикарум». Это может быть запертый на замок фолиант, исписанный непостижимыми символами, или инфопланшет, полный зашифрованных данных и запрограммированный на самоуничтожение. Так или иначе, кодекс хранит знания о Варпе, и просто владеть такой вполне достаточно, чтобы отправиться на костёр.

Содержимое кодекса может быть очень разнообразным, но как правило, его достаточно, чтобы при использовании получить бонус +10 к тестам *«Запретного знания (Варп или Демонология)»* и одно *очко порчи*. Также книга может описывать ритуалы Хаоса, излагать историю культа или даже рассказывать о колдовстве. Такие великие труды могут приносить читателю знания об 1к5 арканах или ритуалах (или больше), но очень опасны и даже могут требовать теста *подчинения демона* перед использованием.

Пентаграмматические печати

Используя оккультные обряды, святые символы и даже неевклидовы математические формулы, можно начертать печати, что не позволят сущностям Варпа войти в защищённые такими знаками места. Секреты и знания, нужные для создания печатей, считаются опасными и запретными, а потому ими владеет лишь Ордо Маллеус (если не считать культистов). Причина проста – слегка изменив печати, знающий колдун или ведьма смогут не изгонять, а порабощать демонов. Такое знание уже не раз толкало инквизиторов на путь радикализма и вело к гибели.

Воздействие печатей

Печать создаёт преграду, через которую демон или сущность Варпа не может пройти без усилий. Печатями можно защищать места, предметы и даже людей – достаточно начертать оккультные формулы.

Демоны и твари Варпа, пытающиеся пересечь защищённое печатями пространство, взять «опечатанный» предмет, напасть на защищённого персонажа или иным образом взаимодействовать с печатями, должны пройти **тест Силы воли**. В случае провала на три или более ступеней на демона падёт *заклятие*. В случае успеха он может действовать свободно (пересечь пространство, атаковать по общим правилам и т. д.). Пройдя тест на три или более ступеней успеха, демон преодолевает печать и уничтожает её.

На заметку: если печать осталась целой, то даже прошедший тест демон или сущность Варпа, должны будут предпринимать его снова, чтобы снова взаимодействовать с печатью (атаковать в следующем раунде, вернутся из защищённой области и т. д.).

Начертание пентаграмматических печатей

Создание печатей требует времени и материалов (священных чернил, крови, серебряной пыли и т. п.) и знаний – с точки зрения игровой механики, это значит, что персонаж должен иметь умение *«Запретное знание (Демонология)»* на уровне +10 или выше.

Чтобы начертать печать, бросьте **тяжёлый (-20) тест *«Запретного знания (Демонология)»***. Успех означает, что персонаж создал печать (+0). За каждые две ступени успеха, модификатор теста печати опускается на -10. Провал на пять ступеней означает, что последствия неудачи были катастрофическими, и персонаж обязан сделать бросок по **таблице психических феноменов**.

Временные печати: временную печать можно нанести за 1к10 минут, хотя чтобы оградить печатями большую область (например, целый дом), потребуется куда больше времени. Печати держатся 1к5 часов плюс один час за каждую ступень успеха, полученную при их создании. Такие печати можно физически повредить, что ослабит или вовсе уничтожит их.

Постоянные печати: такие печати должны создаваться вместе с тем зданием или объектом, который будут оберегать – при этом время постройки или изготовления такого здания или предмета возрастает вдвое. Как и предполагает название, также печати будут действовать всегда, если их не уничтожить физически, не осквернить или не преодолеть.

Печати на оружие: оружие ближнего боя (но не силовое, психосиловое или демоническое) также можно усилить печатями. При этом оно будет наносить святой урон, а на демона, получившего от такого оружия критический урон, также падёт *заклятие* (см. стр. 113). Впрочем, временные печати в жарком бою быстро нарушаются – обычно их хватает лишь на один бой (по решению ведущего).

Против течения

У пентаграмматических печатей есть иное, более тёмное применение. С их помощью можно поймать и связать призванного демона (тем самым обеспечивая себе некоторую безопасность). Знак не только не позволяет демону сбежать, но и предоставляет колдуну бонус +10 на тесты *подчинения демона* в отношении призванных сущностей. Печать поможет помочь даже в заключении *тёмных пактов*, если использовать её с умом.

Демоническое оружие

Должно быть самым жутким из всех нечестивых артефактов остаётся то, что заключая в себе некую злокозненную сущность, обретает сверхъестественную мощь. Демоническое оружие может иметь самый разный облик, конструкцию и отличительные черты, но оно всегда остаётся опасным для носителя, а заточённый в нём демон редко бывает рад своему рабству.

Подавляющее большинство демонического оружия – это более или менее обычные или старинные мечи, топоры или посохи. Стрелковое и более необычное оружие также встречается, но намного, намного реже.

Всё демоническое оружие, как бы оно не выглядело, имеет общие черты:

Смертоносность: какими бы способностями не обладало демоническое оружие, оно остаётся голодным чудовищем, что наслаждается убийствами. Оно не может иметь свойства *«Примитивное»*, а его показатели урона и бронебойности увеличиваются на величину бонуса Силы воли заключённого демона.

Невероятная прочность: демоническое оружие может выглядеть хрупким, но остаётся на диво устойчивым к повреждениям. Считается, что оно имеет 20 *очков природной брони* и не может быть уничтожено при *парировании* силового оружия или *парировании* его силовым оружием (или иным сходным образом). Если демоническое оружие всё-таки было уничтожено, бросайте кости по **таблице варп-прорывов**. Любой результат, связанный с появлением демона, означает, что заключённый в оружие пленник освободился.

Внутренний зверь: в каждом таком оружии заключена сущность Имматериума. Как правило, это довольно слабое чудовище – младший демон, бездумный зверь, хищник Варпа, но также это может оказаться нечистый дух или астральный призрак. Чем могущественнее пленник, тем сильнее будет оружие, но тем и опаснее для носителя.

Чтобы применять демоническое оружие, носитель должен пройти тест *подчинения демона*. Успех позволяет подчинить оружие себе. Однако если бонус Силы воли персонажа после этого упадёт и станет ниже бонуса Силы воли заключённого демона, тот попытается взбунтоваться и вынудить хозяина вновь пройти тест *подчинения демона*. Если тест *подчинения демона* будет провален (неважно, когда), заключённый в оружии демон может предпринять *атаку вселением* на своего незадачливого повелителя (см. стр. 576 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). Если эта атака удастся, персонаж будет подчинён демоном и станет его рабом до тех пор, пока не найдёт способ вырваться.

Готовые образцы демонического оружия см. на стр. 174-183 **«Книги радикала»**).

Атрибуты демонического оружия

Демоническое оружие может обладать бесконечным разнообразием способностей и приметных черт, что могут оказаться. как дарами заключённого внутри зверя носителю, так и просто побочным эффектом его присутствия. **Таблица 4-5** приводит некоторые возможные примеры. Если вам выпадает дубль, перебрасывайте кости.

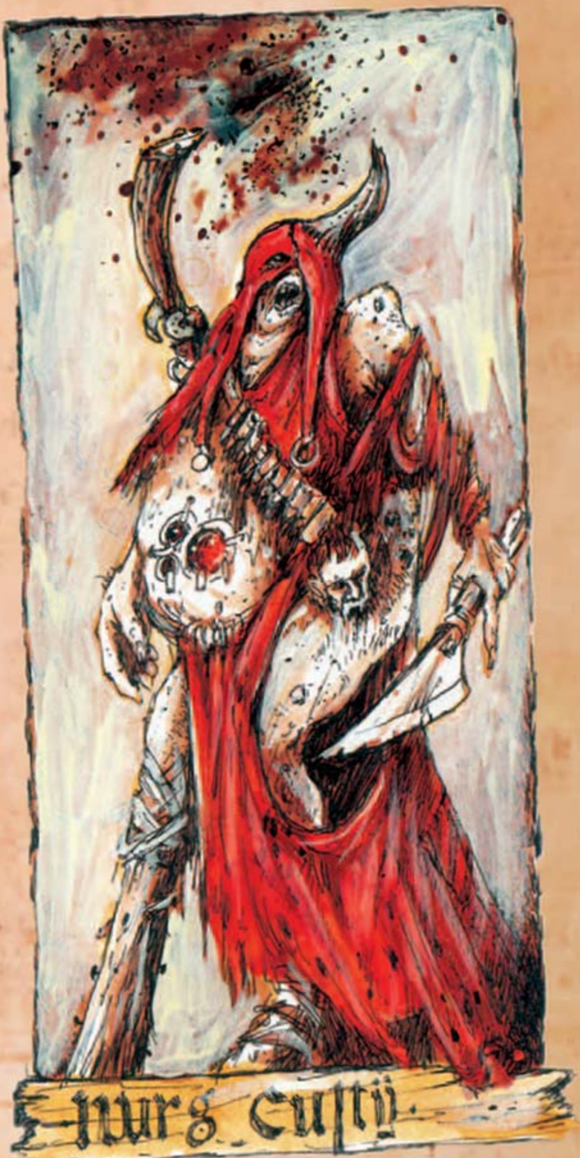
Таблица 4-4 «Сила демонического оружия»

Бросок к100	Тип сущности	Сила воли	Атрибуты
1-20	Хищник Варпа	15+2к10	*«Голод»*
21-55	Демонический зверь	20+2к10	Один случайный атрибут
56-88	Связанный демон	20+3к10	Два случайных атрибута
89-99	Астральный призрак	30+2к10	*«Пожиратель разума»* и один случайный атрибут
00	Великий демон	60+3к10	Придумайте уникальные способности или дайте *«Помазанника Варпа»* и ещё три случайных атрибута

Таблица 4-5 «Атрибуты демонического оружия»

Бросок к100	Атрибут	Эффект
1-20	Греховная острота	Свойство *«Разрывное»*
21-30	Голод	+5 к критическому урону
31-40	Космический холод	1к10 единиц урона Выносливости за каждую нанесённую *рану*.
41-50	Вопль	Носитель получает *«Страх (1)»*, что также вызывает *варп-шок*.
51-60	Ноль	Носитель получает +20 к сопротивлению психическим атакам.
61-65	Гонитель жизни	Свойство *«Токсичное»*, что наносит +2к5 единиц урона
66-70	Ищущий сердца	+10 к Ближнему бою носителя, когда он сражается этим оружием
71-75	Тёмный огонь	Урон становится энергетическим и может поджигать цель (см. стр. 414 **«Базовой книги»**).
76-80	Пожиратель разума	Раненые жертвы должны проходить тест Силы воли или будут *оглушены* на 1к5 раундов,
81-85	Помазанник Варпа	Свойство *«Варп-оружие»*
86-90	Вампир	За каждую убитую жертву носитель восстанавливает 1к5 потерянных ран.
91-95	Адская злоба	Носитель получает талант *«Неистовство»* и особенность *«Сверхъестественная Сила (×2)»*, когда использует это оружие.
96-99	Губитель душ	Каждый удар, что нанёс урон, может убить, как если бы оружие было психосиловым (см. стр. 353 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). При этом используется показатель Силы воли заключённого в оружие демона.
100	Призрачный жнец	Это оружие обходит броню, психические меры защиты и поля. Все живые существа должны пройти **средний (+0) тест Выносливости** или погибнуть от этой раны.

Угроза Хойты



Ища противостояния со святотатцами из Пилигримов Хойты, знайте, кто никто не повелевает демонами и силами Варпа так открыто и с такими небрежением, как эти порождения самой Преисподней.

Никогда не недооценивайте культ — хотя его составляет всевозможный сброд, им нет равных среди иных проклятых.

Их души запятнаны, а разум расколот — они готовы отказаться от своих мучений в поклонении и испустить последний вздох для того, чтобы совершить убийство; потому убивайте их без жалости и без передышки.

Страшись демонов, ибо дети Хаоса следуют за Пилигримами, как тени — за людьми в ясный день. Ужасы крови и чумы, отчаяния и запустения, окровавленные мясники и охотящиеся звери — их слуги Хойты спускают с цепи, дабы те сеяли ужас.

Бойся дибуков — извращённых, искалеченных созданий из тел людей и животных, испытавших прикосновение Хаоса, и несущих тварей Варпа, зашитых им под кожу. Но прежде всего, остерегайся демонхостов — порождений самого ужасного и тайного знания, призванных и скованных в людские тела воплощений губящего Варпа. Столкнутся с такими чудовищем — значит, столкнуться со самой смертью.

Пилигримы Хойты

«Ваш бог мёртв. Вера – это ложь. Нас всех ждёт ад.
Пусть звёзды истекут кровью!»

- надпись, вырезанная на теле кардинала Моллиса во время резни на Гематитовом холме

Пилигримы Хойты – это апокалиптический культ резни, равно жестокий и хитроумный, что уже три столетия терзает Каликсиду. Он стяжал ни с чем не сравнимую дурную славу. Пилигримы творят такие зверства и сеют такой ужас, что власть имущим сектора достаточно лишь слуха об их появлении, чтобы знать почти впала в панику, и были предприняты самые решительные и жестокие меры пресечения.

Главная цель культа проста – уничтожение Империума, а точнее – подрыв имперской веры и истребление всех служителей Бога-Императора, одного за другим, пока не останется никого. Для этого пилигримы стремятся исказить умы ничего не подозревающих, угнетённых и слабых верой, и их руками сеять ужас и резню с самым большим размахом. Культ возглавляют лжепророки, обладающие могуществом демонов, и с пугающей свободой управляющие энергиями Варпа. Толпы безумцев, пропащих душ и порождённых преисподней чудовищ – их живое оружие в нечестивом крестовом походе против Золотого трона.

Догматы, цели и еретические убеждения

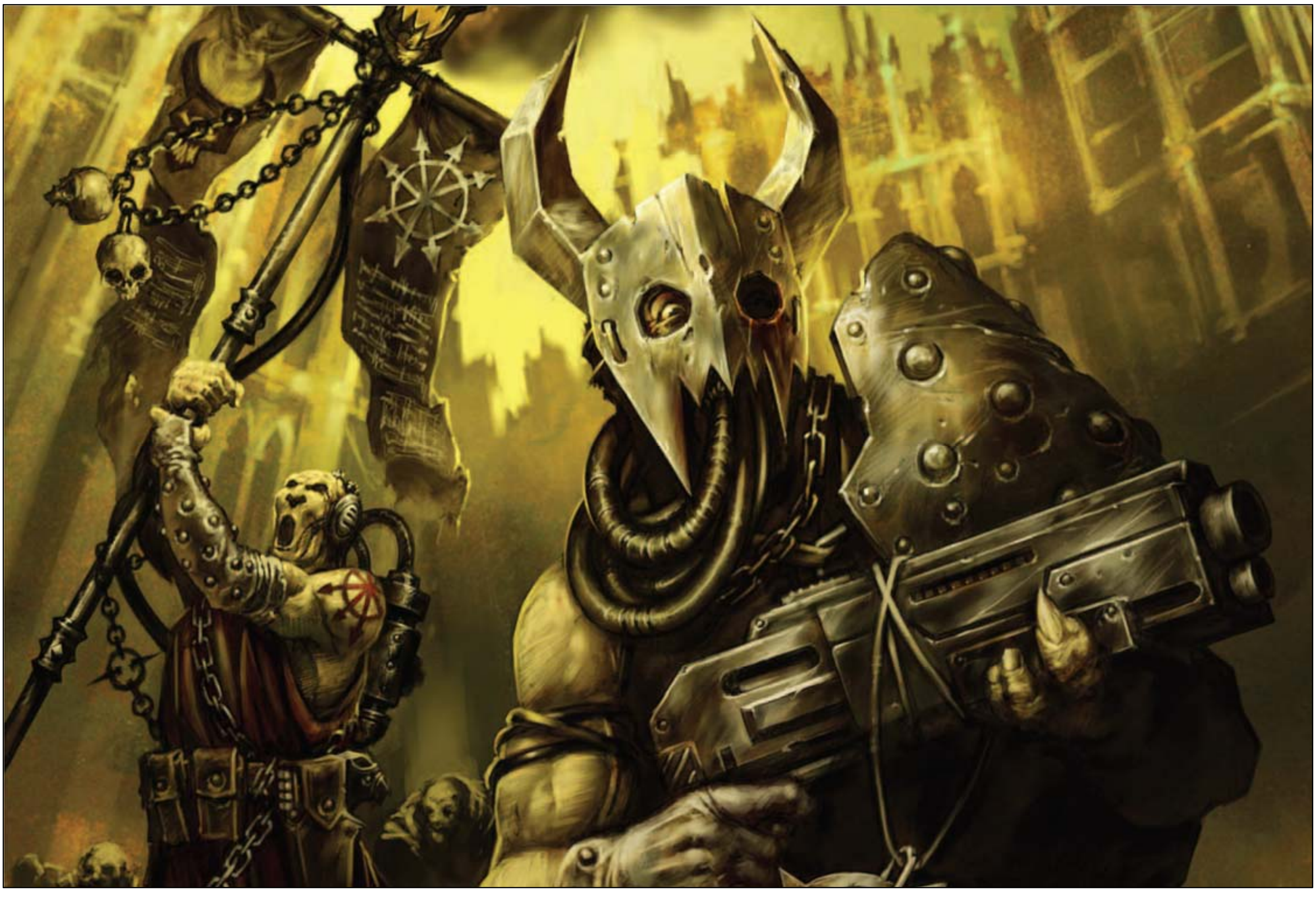
Мировоззрение Пилигримов Хойты основано на духовном нигилизме, утрате всякой надежды и отчаянии от осознания истинного положения человечества во вселенной – вопящего, слепого создания, целиком отданного на милость смертоносного космоса и голодного Варпа (по крайней мере, они видят это именно так). Цивилизация, разум, вера, любовь, семья, мораль, надежда, наслаждение и честь для них – ложь и мечты, задушенные при рождении беспощадной реальностью. Единственный возможный ответ (насколько это заботит Пилигримов) – это всеобщее уничтожение, жестокое самосожжение заботливо сплетённой человечеством паутины лжи и обмана. Нужно принять безумие, страдания и отчаяние, ведь это всё, что есть у человечества. Нужно ненавидеть, убивать и разрушать, пока не останется ничего.

В культ отбирают людей, несущих в себе семена горечи и обид, иногда – мелкой, но запомнившейся несправедливости, ведь в жестоком и подавляющем имперском обществе это не редкость. Пилигримы играют на этих недостатках, чтобы уничтожить принципы, сломить внутренние запреты и заглушить совесть новообращённого, дав ненависти, гневу и возмущению от всеобщего предательства поглотить его. Продвигаясь через внешние слои лжи и обмана Пилигримов, новичок получает чудовищные откровения, подвергается страданиям и участвует в демонических ритуалах, призванных лишить его рассудка и обречь на вечное проклятие, сделав либо мертвецом, либо сумасшедшим убийцей, либо запятнать скверной Варпа.

Тех немногочисленных культистов, что выживают достаточно долго или оказываются многообещающими, берут под крыло лжепророки и учат колдовству и ораторскому искусству. Именно они рассказывают своим ученикам, что даже их поклонение Хаосу – ложь. Хаос – это просто инструмент, который нужно использовать так же, как это делают порождения Варпа. Если воспитанники переживут такое откровение и опасности, связанные с ученичеством у лжепророка, они сами смогут стать лжепророками и торить собственный кровавый путь среди звёзд.

Структура и деятельность культа

По своей структуре Пилигримы Хойты воплощают то, что некоторые теоретики из Святых Ордосов называют «раковым



Использование Пилигримов Хойты

Пилигримы Хойты – архетипичный апокалиптический культ Хаоса. Их главная цель – посеять разрушение и уничтожить Империум. Это волк у ваших дверей, это зверь, которому нужно лишь убивать, и у которого нет иных физических, политических или эзотерических целей. Резня, простая и чистая – вот и всё, чего им хочется. Таким образом, Пилигримы – это не самые хитроумные, но очень опасные враги для приключений-боевиков, в которых аколиты будут пытаться в последнюю минуту сорвать ритуал, перебить террористов, расследовать жестокое убийство или отправиться в места, куда ангел не решится сделать шаг.

Поскольку культ широко распространён, разрознен и действует самодостаточными и почти не знающими друг о друге ячейками, его легко подстроить под уровень персонажей и имеющиеся в их распоряжении силы. Аколиты могут столкнуться с маленькой ячейкой, работающей над конкретной задачей, или ранними этапами запланированного злодеяния, а могут противостоять масштабному выступлению сотен культистов и множеству порабощённых демонов с могущественным лжепророком во главе.

Также нужно отметить, что Пилигримы Хойты – абсолютные, явные и не знающие раскаяния злодеи. Это банда неисправимых, невменяемых сумасшедших, спутавшихся с демонами, а их способ хорошо провести время – это с кошмарной жестокостью убивать просто для того, чтобы показать, что праведность, нравственность или обыденность не могут защитить вас от равнодушной вселенной. Это враг, против которого готов выступить любой разумный аколит или NPC.

Пилигримы Хойты и их творения

В отношении NPC Пилигримы Хойты – это архетипичный культ Хаоса. Его рядовые бойцы – это бедняки, угнетённые, преступники, изгои имперского общества, а высший эшелон составлен из учеников лжепророков, сведущих в искусствах Варпа и колдовстве. Призванные демоны, мутанты и другие ужасы служат культу ударными войсками. На вершине секты стоит лжепророк, подобно кукловоду управляющий своими слугами. Лжепророки – чрезвычайно опасные и могущественные враги, а аколиты, что недооценивают их, быстро об этом пожалеют.

Инициат культа, *здоровяк*, *культист-фанатик* и *отребье* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** могут отражать рядовых культистов, а *магус культа*, извращённая версия *проповедника Министорума* и *рецидивист* послужат вожаками и командирами. Новый, уникальный для Пилигримов Хойты, талант *«Поглощённый злобой»* (см. врезку) поможет отразить безумие культистов – его можно добавить любому связанному с культом NPC. Также см. отдельный профиль *пилигрима Хойты* ниже.

Вы можете использовать *мутантов-выродков*, чтобы отразить неудавшиеся опыты по заключению демонов в живую плоть – таких обычно нужно держать в цепях в тайных логовах, пока они не понадобятся.

Пилигримы Хойты могут призвать и поработить любых демонов, описанных в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**. Впрочем, куда чаще они создают дибуков и демонхостов, которых ценят за стойкость, а «обычных» демонов призывают лишь на краткий срок и для исполнения конкретной задачи.

культом», то есть таким, что внедряется и постепенно распространяется из одной точки «заражения», подобно болезни. Манипуляции лжепророков отравляют жертву, а потом – души её близких. Рост культа похож на болезнь – сперва заражение, потом «инкубационный период», в ходе которого ячейка медленно растёт и набирает силу. Наконец, Пилигримы набирают критическую массу и взрываются яростью.

Структура культа, особенно на ранних стадиях, целиком построена вокруг харизматического лидера. Лжепророки часто выдают себя за честных паломников, странствующих проповедников или даже благотворителей, что помогают бедным и угнетённым. Они тайно собирают людей из числа тех, что чувствует себя преданными или забытым властями – особенно, Министорумом. Ядовитые слова лжепророк смягчает сладкой ложью и увлекает своих жертв в бездну проклятия.

Закрепившись в определённой области, лжепророк создаёт ячейку культа, для который будет вербовать новых членов из отбросов общества, тех, кто уже угнетён и озлоблен. Демагог станет раздувать пламя их ненависти и пировать на их скорби и отчаянии. Слушатели не успеют понять, как потеряли свои души и погрузились в мир бесчеловечности, безумия и поклонения Хаосу.

Когда ячейка окрепнет и наберёт силу, лжепророк покинет её, окутав себя многими уровнями секретности и оставив избранных сектантов искать новых соратников. Защищённый внешними кругами культа лжепророк будет руководить Пилигримами Хойты из-за кулис и может начать свой настоящий труд – создание храма Варпа, где он сможет заниматься колдовством и призывать порочных тварей с той стороны себе на службу.

Лжепророк руководит погружением в безумие, раскручивая губительную спираль служения Хаосу и направляя ненависть культа и жестокость его членов на избранные им цели. Именно тогда для мира начинается кошмар. То, что было тревожными слухами и чередой таинственных исчезновений и подозрительных совпадений, становится карнавалом ужаса, который невозможно было представить. Бессмысленная резня, жестокие убийства и зверства, какие только можно вообразить, начнутся по всей планете. Самоубийственные нападения фанатиков будут происходить наряду с террористическими актами и даже приходом демонов, призванных сокрушить веру и порядок. Эта буря насилия, творящая безумную жестокость и срывающая все попытки противодействия властей быстро выходит из-под контроля даже самого лжепророка. Пилигримы Хойты уподобляются стае бешеных зверей и бросаются на всех, кого встретят. Отныне ими движет лишь жажда убивать и сеять ужас – фанатики не отступят и не побегут, даже столкнувшись с превосходящими силами. Они поистине наслаждаются саморазрушением, ужасом и убийствами пока не будут истреблены. Если Святые Ордосы не успеют вычислить и ликвидировать архитектора всей резни, он бросит обезумевшую паству, сбежит и начнёт процесс где-нибудь в другом месте.

Лжепророки

Хотя они пользуются многими разными именами, титулами и личностями, лучше всего таких архилжецов и предвестников раздора описывает название «лжепророки». Каждый из них – могущественный и обаятельный лидер, обманщик, сеющий смерть, руки которого запятнаны кровью миллионов. И каждый – сильный колдун, владеющий множеством тёмных секретов и громадой запретного знания, почерпнутого в собственных изысканиях и из речей демонов.

В сердцах этих ни во что не верящих убийц не осталось ничего, кроме горечи и ненависти к лжи, что остальные называют правдой. Они готовы отдавать демонам то, что те потребуют за помощь, но презирают поклонение сущностям Варпа как богам, какими бы могучими они не были. Лжепророки считают обожествление таких существ ещё одной ложью, хотя и признают, что Губительные силы – более щедрые хозяева, чем «император-труп». Они принимают Хаос как орудие, что поможет достигнуть своих целей – стать силой, чтобы сможет разрушить Империум. Лжепророки привыкли безрассудно использовать свои способности, но особенно им по душе применять Варп, чтобы порабощать и развращать своих последователей – из обычного садистского удовольствия. Горе тому слуге Империума, что живым попадёт в их лапы.

Лжепророки Пилигримов Хойты – страшный враг. Они уже отняли жизни нескольких инквизиторов и тысяч обычных подданных Империума. Сражаться с ними – священный долг Каликсидских Ордосов. К счастью, лжепророки очень немногочисленны (Ордо Маллеус следит за примерно тремя десятками, хотя по поводу точного числа мнения расходятся), но их количество медленно, но неуклонного растёт. Хотя каждый пророк следует своим извилистым и разрушительным путём, не имея ни плана, ни связи с «коллегами», некоторые высшие сановники Инквизиции предполагают, что может существовать и некая направляющая длань, неизвестный архисатанист, чей план пока не осуществился.

Мальфийское кровавое солнцестояние

Первый крупный инцидент, связанный с культом – это события «Кровавого солнцестояния». В них явно прослеживается шаблон, по коему действует культ, во всей красе предстают крайности, на которые готовы Пилигримы, и тёмные страсти, что их обуревают. В годы, последовавшие сразу за уничтожением мальфийского дома Коба, порядок на планете был восстановлен везде, кроме самых опустошённых участков верхнего улья, а между правящими домами и гильдиями было заключено шаткое перемирие. Это хрупкий порядок нарушила серия ужасных убийств.

Жертвами стали члены Экклезиархии – от нищенствующих монахов, проповедующих в самых бедных кварталах, до важных прелатов, отправляющих службы на алтарях Семишпильной базилики. Некоторые священники погибли будто бы от нечастных случаев, другие – от рук безумцев, третьих растерзали неизвестные силы, которых не остановили ни двери, ни замки. Убийства продолжались, но ни силовики, ни арбитры не могли найти между преступлениями никакой связи, кроме того, что все жертвы были духовными лицами, и оказались не в силах остановить растущее число смертей. Такие расправы серьёзно подорвали веру масс – вплоть до появления убийц-подражателей, осквернения церквей, открытого неверия и общественной паники. В конце концов, несмотря на возражения мальфийской знати, на помощь были призваны Святые Ордосы.

Особая группа с тремя инквизиторами во главе провела жёсткую операцию против предполагаемого культа. Была обнаружила группа, что называла себя «Пилигримами Хойты» и стояла за всеми нападениями. Ордосы узнали, что сектанты проникли во множество лагерей беженцев, бедные ульевые кварталы и даже отдельные храмы, где полностью подменили священников. База культа располагалась в покинутом промышленном секторе улья – Проржавелой мусорной зоне.

Культ пополнялся слабыми, отчаявшимися и теми, кого десятилетия мальфийского беззакония лишили всего и побудили выступить против закона и веры. Но Инквизиция ещё не знала, о демонических способностях, которыми владеют главы культа. Когда в канун Солнцестояния Зимнего мученика к цитадели культа подошёл отряд из четырёх сотен арбитров и призванных на помощь имперских гвардейцев, их уже ждали. Как только силы Инквизиции проникли в зону, на них бросилась волна сумасшедших культистов, больше желающих погибнуть, чем погибнуть, забрав с собой кого-то из верноподданных. Когда отряд начал медленное продвижение через лабиринт ржавых руин, оказалось, что они набиты чудовищными мутантами и ужасным зверьём, очевидно извращённым и подчинённым при помощи сил Варпа.

Солдаты начали гибнуть или бежать, но безумные культисты безжалостно преследовали и убивали их. Самые стойкие – например, ликвидационные команды Арбитрес – вскоре оказались отрезанными от своих и окружёнными со всех сторон. Подсумки уже показывали дно, а из теней появлялись мерцающие демоны и рвали слуг Трона на части. Три инквизитора, увидев, что происходит, попытались остановить бегущих и сплотить их. Они недооценили того, что руководил культом. Этот человек называл себя Карцистом, Пророком истины, и он появился перед разбитыми войсками Ордо с парой ручных демонхостов. Была бойня, и хотя решительные носители печати уничтожили одного из демонхостов, лишь инквизитор Корина, чья правая рука иссохла до костей от прикосновения демонического когтя, сумел сбежать. Благодаря подготовленным культистам и предателям, весть о поражении Ордосов разнеслась в высшем обществе Мальфи, подобно лесному пожару. Знать заперлась в своих домах, предоставив народ самому себе. На краткий миг всю планету охватил ужас, и великий мир закачался на краю бездны – началось Кровавое солнцестояние.

На улицах появились безумцы и затронутые Варпом уродцы, убивающие и жгущие всё вокруг со свирепым отчаянием, безо всякой цели и плана. На храмы нападали, прихожан вырезали, а в центральном участке-крепости Адептус Арбитрес выпустили на волю демона-палача – прежде чем его удалось унять, расстреляв из тяжёлых орудий, погибли десятки верноподданных стражей закона. Беспорядки и паника погубили тысячи мальфийцев, планетарные силовики и СПО не смогли ничего сделать, начались перебои с энергией и повсюду бушевали пожары. Вся сеть ульев, раскинувшихся по континенту, была на грани коллапса. Раненый инквизитор Корина прибегнув к своим полномочиям, собрал представителей великих домов и потребовал сражаться, чтобы не потерять всё. Сперва он воззвал к их вере и долгу, но, если верить документам, аристократы поддержали инквизитора лишь, когда он начал насмехаться над их уязвлённой гордостью и глупостью, что позволила такой ереси расцвести прямо у них под носом. Сплотившиеся частные армии и тайные отряды убийц дали отпор нараставшей волне анархии и самоубийственной ярости Пилигримов Хойты. Неделю за неделей кипели кровавые бои. Наконец, вмешательство Святых Ордосов и линейного флота сектора склонило чашу весов в сторону верноподданных, порядок был восстановлен, а последние культисты погибли в боях с имперскими силами.

Карцист и несколько его подручных-колдунов так и не попали в руки правосудия во время великой мальфийской чистки, а потом его десятилетиями видели по главе творящих зверства культов по всему сектору. В конце концов ересиарх встретил свой конец – но не от рук Инквизиции, а от силового кулака вольного торговца Гарримана Вэйла около сотни лет спустя после первого выступления. Поздний анализ показал, что Солнцестояние поставило убийственную точку в семидесятилетии беспорядков, раздоров, анархии и кровопролития на Мальфи. Оно вошло в мифы и историю этого мира, став синонимом самых отчаянных времён тёмной эры.

Участь «Истового странника»

Один из самых последних инцидентов, связанных с культом, произошёл в 799.M41 в системе Маккавей. Почтенное паломничье судно «Истовый странник» сбилось с курса и вышло из Варпа у Маккавея. Корабль не выходил на связь, поэтому местные охранные суда быстро перехватили его и высадили на борт абордажную группу.

На борту флотских оруженосцев ждал подлинный ужас – девять десятых из всех семи тысяч пассажиров оказались убиты самыми чудовищными способами. Оставшиеся были доведены до безумия, а их тела и души носили следы невыносимых пыток. Прямой приказ архипонтифика Маккавейского помешал флотскому командиру просто разнести корабль на атомы. Вместо этого на борт «Странника» высадился контингент чёрных жрецов со свитами, что очистили некогда великий корабль от проклятых и извели скверну Варпа, что пятнала нижние палубы. Собрав немногочисленные доказательства, священники поняли, что у всех смертей на борту лишь одна причина. На корабль проник неизвестный демагог и посеял среди экипажа зерна сомнений, что переросли в безумие и порчу, подобно опухоли охватившей «Странника» и приговорившей каждую живую душу на борту к гибели – это был лжепророк Пилигримов Хойты. Расследование показало, что прибегнув к тёмному колдовству, слуга Хаоса проник в ряды флотской абордажной группы, что взошла на борт, а теперь уже попирает священную землю Маккавея Квинтус. Понтифик лично выступил перед жителями планеты с этими новостями – почти неслыханное дело! – и его пламенная речь разожгла в народу ярую ненависть к отродью Преисподней, проникшему в их ряды. Жители поднялись и схватили лазутчика вместе с сотнями других подозреваемых еретиков (и отнюдь не парой-тройкой по ошибке «схваченных» невинных) и казнили их в неистовом порыве.

Согласно официальным документам, лжепророк был уничтожен, но в Святых Ордосах ходят упорные слухи, что чёрные жрецы совершили почти невозможное – взяли дьяволопоклонника живым и привели на тайный конклав Маллеус. Скорее всего, правды уже никогда не узнать.

Инструктаж Инквизиции

Поиски, преследование и уничтожение Пилигримов Хойты в Каликсидском конклаве считаются делом первостепенной важности, и для многих инквизиторов Ордо Маллеус этот культ стал приоритетной целью. Это оправдано – Пилигримы доказали, что способны учинить масштабную резню и представляют долгосрочную угрозу духовному и моральному состоянию масс, в которые внедряются. Культ считается чрезвычайно опасным для порядка во всей Каликсиде – это один из милосердно немногих культов, способных действовать по всему сектору, а возможно, и за его пределами. Порой они даже сами ищут агентов Инквизиции и нападают на них.

Таимая ото многих истина заключается в том, что несмотря на множество побед, что одержали Святые Ордосы, действующие лжепророки постепенно становятся всё более могущественными и разнообразными. Характерное для них полное пренебрежение к своей жизни создаёт среди лжепророков очень быстрый «естественный отбор», благодаря которому выживают лишь самые сильные, а остальные погибают, но причиной тому становятся не сделки с демонами, секретность или тайные знания, а слепая самоубийственная гонка к могуществу или смерти.

В высших кругах Инквизиции такие особенности лжепророков вызывают простой вопрос: учитывая, как уверенно нарастает могущество этих еретиков и их желание уничтожать всё вокруг, если ли что-то, на что не готовы пойти эти бешеные псы? Если ли то, воспользоваться чем они не посмеют?

Дибук

Создание демонхостов – это таинственное и опасное дело, что под силу лишь самым злобным и знающим колдунам. Единственная ошибка может привести к катастрофе. Поэтому порой вместо того, чтобы рисковать, проводя ещё не испытанный или не до конца отточенный обряд, многие призыватели пытаются связывать менее сильные и более покорные сущности Варпа, обрекая тело и душу носителя (иногда даже зверя) на превращение в сосуд зла. Так получаются слабые носителя демонов, послушные воле творца – в запрещённых текстах таких тварей называют «дибуками», то есть «сосудами нечестивости». Создание дибуков – это тоже чрезвычайно опасное и редкое занятие, но многие лжепророки и их ближайшие ученики наслаждаются применением таких чудовищ, а культ любит использовать дибуков в роли стражей и ударных войск.

Дибук – это гротескная смесь живой плоти и призванного демона, объединённых в кровавом и порочном ритуале. Такая церемония длится долгие часы и включает пытки живой жертвы. Если ритуал сорвётся или жертва не выдержит напряжения и погибнет, призыв пойдёт не по плану – демон попытается вырваться на свободу, а плоть жертвы может обратиться в хищное и безумное отродье. Если же обряд пройдёт успешно, а на теле жертвы будут вырезаны путы, она обратиться в живое вместилище для злокозненных демонических желаний и частицы его сверхъестественной силы. Со временем тело будет иссыхать и меняться под нечестивым влиянием демона и в итоге неминуемо погибнет.

Дибук-убийца

Большинство дибуков, что создают Пилигримы Хойты, сотворено из людей – жертв, на которых лжепророки отрабатывают тёмные искусства или утоляют жажду иметь расходных, но могучих бойцов. Многие дибуки – бывшие культисты, некоторые из которых были достаточно безумны, чтобы по своей воле пойти на чудовищный союз. Большинство же не было добровольцами, а сам ритуал – излюбленное «благословление» для попавшихся живыми агентов Золотого трона. Ниже приведён профиль дибука, основанный на *культисте-фанатике* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**.

Дибук-убийца								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
43	25	48	$^{10}/_{50}$	35	23	33	51	12
Количество ран: 15				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 10				**Броня:** печати (всё по 1).				

Умений: *«Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)», «Лазанье (Сил)», «Обман (Тов)», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: *«Крепкий орешек», «Неистовство», «Неистовый натиск», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Демонический (БВ 10)», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Страх (1)».*

Извращённые мутации: *«Кровоточащие глаза и рот»* (см. 601 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**), *«Крепкая шкура»* (стр. 579 её же).

Оружие: окровавленный топор (1к10+5 Р, Сбалансированное) или зубы и кулаки (1е5+4 У). Бонус Силы везде учтён

Уровень угрозы: Маллеус Минорис.

Дибук-расчленитель

Обычно пилигримы Хойты создают дибуков (они же малые демонхосты) из людей, но порой – из хищных зверей и иных животных. Это изуродованные, неестественные существа – полуживые кошмарные полузвери, глаза которых подобны ямам, в которых пылает нечестивый огонь, и чья уродливая плоть испещрена светящимися печатями и оберегами.

Дибук-расчленитель								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
38	-	$^{8}/_{45}$	$^{10}/_{54}$	30	17	30	40	-
Количество ран: 19				**Скорость:** 6/12/18/36				
Общий БВ: 10				**Броня:** плоть, исписанная печатями (всё по 3).				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Выслеживание (Инт)+10», «Лазанье (Лов)+30», «Плаванье (Сил)».*

Таланты: *«Крепкий орешек», «Неистовство», «Неистовый натиск», «Обострённые чувства (Все)», «Стремительная атака», «Яростный натиск».*

Особенности: *«Демонический (БВ 10)», «Зверь», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сверхъестественная скорость», «Страх (2)», «Улучшенное природное оружие».*

Оружие: жуткие клыки и кривые когти (1к10+9 Р, ББ 3, Разрывное)

Создание дибука

С точки зрения игромеханики, дибук создаётся путем изменения профиля человека или животного. Чудовищный ритуал калечит тело, убивает душу и подселяет вместо неё малого демонического духа.

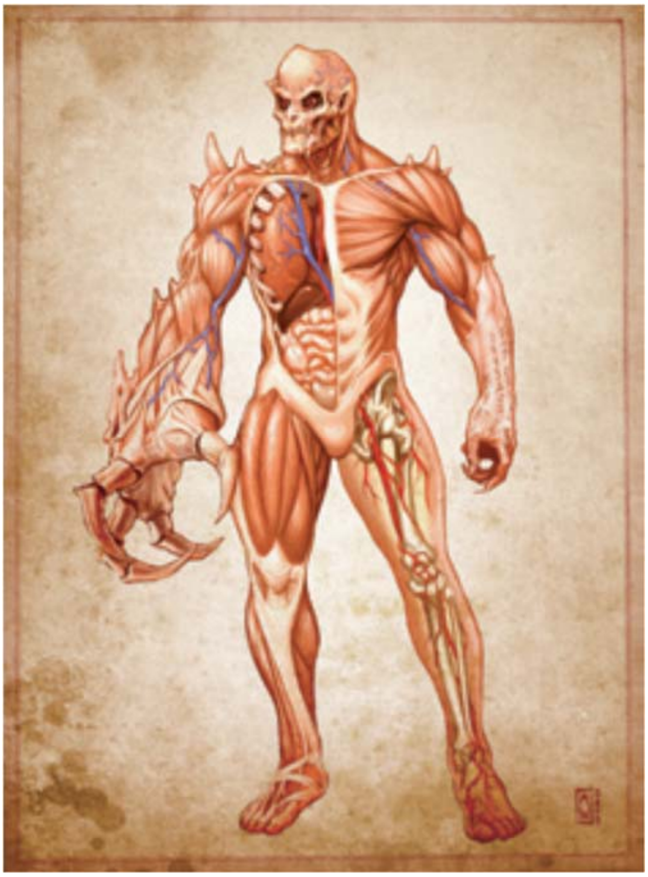
Характеристики: исходные характеристики существа меняются: Ближний бой, Сила и Выносливость возрастает на 1к10+10 единиц, Ловкость и Сила воли – на 1к10 единиц. Также дибук получает +2к5 ран, теряет 1к10 единиц Интеллекта и половину Товарищества.

Умения и таланты: дибук теряет все умения, связанные с Интеллектом и все неуместные для такого существа таланты. Он получает умения *«Бесшумный шаг», «Бдительность», «Лазанье», «Уклонение»*, если ещё не владел ими, а также таланты *«Крепкий орешек»*, *«Неистовый натиск»* и *«Яростный натиск»*.

Особенности: дибук получает особенности *«Демонический»*, *«Ночное зрение»*, *«Потустороннее»* и *«Страх (1)»*. Если у существа уже есть *«Страх»*, его уровень повышается на единицу. Кроме того, природные атаки дибука теряют свойство *«Примитивное»*.

На заметку: демоническая сущность дибука навечно сливается с искалеченным телом, отчего эта тварь не страдает от *«Варп-нестабильности»*.

Извращённые мутации: плоть дибука испытала прикосновение Хаоса, и несмотря на нанесённые на неё сдерживающие знаки и символы, существует 50%-я вероятность проявления 1к5 мутаций (см. стр. 579-580 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** (определите бросками костей 1к5 мутаций, поочередно бросая по таблицам сильных и слабых мутаций, перебрасывая неподходящие результаты. Вместо этого вы можете использовать **таблицу 12-7 «Нечестивые изменения»** со стр. 601 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).



Раказия

Раказия, также именуемая «охотящимся ужасом», «змием Варпа» и «небесным потрошителем» – это хищный демонический зверь, что является в тварный мир для того, чтобы безустанно охотиться и пожирать живую плоть. Он принимает облик огромного извивающегося змея с полупрозрачными перепончатыми крыльями. Его колыхающаяся, непостоянная плоть усеяна пылающими глазами с тремя веками каждое, голова – просто огромная слюнявая пасть, полная зазубренных клыков, а хвост венчает хлёсткое скопление шипастых щупалец.

Одна лишь встреча с раказией способна уничтожить слабый ум, а спущенный с поводка змий Варпа будет убивать и пожирать, пока его самого не уничтожат. Тёмные колдуны знают, что раказиями трудно управлять, но такие демоны всё равно остаются любимым оружием лжепророков. Они наслаждаются ужасом и резней, что сеют их ручные звери, и достаточно сильны волей, чтобы эти звери оставались ручными и нападали на тех, на кого укажут… как правило.

Раказия								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
32	-	$^{12}/_{65}$	$^{12}/_{62}$	34	12	46	48	-
Количество ран: 50				**Скорость:** 5/10/-/-				
Общий БВ: 24				**Броня:** нет.				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Выслеживание (Инт)+20», «Психическое чутьё (Вос)».*

Таланты: *«Обострённые чувства (Зрение)».*

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический» (см. ниже), «Зверь», «Копатель», «Летун (20)», «Ночное зрение» , «Подавляющее демоническое присутствие», «Ползучее», «Потустороннее», «Природное оружие (Пасть и шипы)», «Размер (Огромный)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (3)».*

На заметку: благодаря особенностям *«Сверхъестественная Выносливость»* и *«Демонический»*, раказия обладает общим БВ 24, который уменьшается до 12 против святых атак, психический атак и атак психосиловым оружием.

Неуправляемый: эти демоны знают лишь неутолимый голод и потому накладывают дополнительный штраф -10 на тест *подчинения демона*, призванный управлять ими. Кроме того, они всегда пытаются вырваться из-под контроля, если их отрывают от возможности пировать на своих жертвах.

Подавляющее демонические присутствие: раказия постоянно издаёт непрерывный вой, от которого сводит желудок, а разум наполняется желанием бежать. Когда демон бросается в битву, вой превращается в ураганный вопль, а воздух наполняется вонью гнилой плоти и застоявшейся крови. Все существа в пределах ста метров получают штраф -10 на тесты Силы воли.

Эфирные крылья: размытые, многофазные крылья и ядовитый туман, что испускает демон, мешают попасть по нему. Стрелковые атаки против раказии не получают бонуса за *размер* существа, и получают штраф -10.

Броня: нет.

Оружие: зазубренные клыки (2к10+15 Р), шипы на хвосте (1к10+6 У, бьёт по всем целям в пределах десяти метров за полное действие. Эта атака возможна, только если демон парит в воздухе). Бонус Силы везде учтён.

Снаряжение: нет.

Уровень угрозы: Маллеус Майорис.

Госпожа Утешительница, лжепророчица

На лжепророчицу, что называет себя «госпожой Утешительницей», Инквизиция охотится больше полувека. Именно она устроила Резню всех святых, в которой погибло больше тысячи церковников в пресвитерии святой Ла'Масс на Бараспайне. С тех пор она создавала ячейки культа на Мерове, Рете, Дрее и в глубинах самого Сибеллуса.

Её последняя работа – восстание озлобленных крепостных Администратума на Проле VI, в котором Пилигримы Хойты столкнулись с силами Ордо Маллеус. Хотя это выступление было подавлено, сама Утешительница сбежала, убив прославленного охотника на демонов Ороса Варашева, расправившись с ассасином из храма Каллидус и погрузив в анархию целый город. С тех пор Ордо Маллеус хватается на любой след лжепророчицы, но где она сейчас и чем занимается – неизвестно.

Как правило, Утешительница предстаёт в образе привлекательной и ещё молодой женщины из высшего общества, одетой мрачно, но элегантно. Она часто играет роль переживающей трудные времена аристократки, ныне помогающей нуждающимся и раздающей милостыню, хотя в прошлом не раз выдавала себя за обычную работницу из улья или вдову. Отбрасывая притворство, Утешительница остаётся не менее царственной, но в её удивительно ледяных голубых глазах загорается безумие, а шёлковые платья сменяются на наряды, сшитые из срезанных лиц тех, кого она предала, с корсетами из детских костей.

Госпожа Утешительница – чудовищно могучая колдунья и опасный враг. Её способности не исчерпываются тем, что изложено ниже – ей ведомо множество ритуалов Хаоса, а за долгие годы эта ведьма поработила многих демонов.

Госпожа Утешительница, лжепророчица								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
39	33	30	42	32	48	51	$^{12}/_{60}$	49
Количество ран: 25				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				**Броня:** см. описание.				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запретное знание (Варп, Инквизиция, Мутанты) (Инт)+10», «Запретное знание (Демонология, Ересь, Культы) (Инт)+20», «Инвокация (СВ)+20», «Командование (Тов)+10», «Маскировка (Тов)+20», «Медика (Инт)», «Обман (Тов)+20», «Обольщение (Тов)+10», «Обыденное знание (Имперское кредо, Империум, Преступность, Экклехиархия) (Инт)+10», «Проницательность (Вос)», «Психическое чутьё (Вос)+10», «Ремесло (Купец) (Инт)», «Тайные знаки (Оккультные) (Инт)+10», «Тайный язык (Тёмное мальфийское наречие, язык Пилигримов Хойты) (Инт)+20», «Уклонение (Лов)», «Язык (Высокий готический, низкий готический) (Инт)+10».*

Таланты: *«Аура власти», «Бесстрашие», «Благосклонность Варпа», «Великий колдун (Пси-рейтинг 4)», «Высокое искусство», «Декаданс», «Младшая аркана (×3)», «Могучий разум», «Ненависть (Инквизиция, Экклезиархия)», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Печать Судьбы (6 очков судьбы)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Поглощённый злобой», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Старшая аркана (×4)», «Телесная конверсия».*

Особенности: *«Невосприимчивость (Старение, Яды, Болезни)», «Регенерация», «Сверхъестественная Сила воли (×2)».*

Броня: Платье сладкого отчаяния (нечестивый предмет – считается имеющим гексаграмматические печати со стр. 355 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, а также предоставляет 6 *очков брони* на все зоны попадания).

Оружие: Калечащий кошмар (1к10+7 Р, Демоническое оружие – см. описание), наперстный лазер, скрытый в перстне-печатке (10 м., 1/–/–, 1к10+2 Э, ББ 0, Маг 20, Перезарядка – нет). Бонус Силы учтён.

Снаряжение: адское сердце (см. раздел **«Нечестивые реликвии»**); будучи лжепророчицей, Утешительница может получить любое «обычное» снаряжение, если это потребуется, и может сама создавать оккультные или демонические предметы.

Калечащий кошмар: это демоническое оружие с Силой воли 46. Оно выглядит как пылающий тёмным огнём изогнутый мясницкий нож, что наделён атрибутами *«Ищущий сердца»* (+10 к Ближнему бою, когда владелец держит его в руках) и *«Помазанник Варпа»* (приносит свойство *«Варп-оружие»*). Клинок полностью покорен Утешительнице.

Колдовские заклинания (Младшие арканы): *«Аура страха (9)», «Белый шум (10)», «Внушение (11)», «Выпадение из времени (15)», «Дежавю (10)», «Истончение завесы (11)», «Касание безумия (13)», «Маска плоти (13)», «Огнеустойчивость (10)», «Посланник смерти (15)», «Причинить боль (10)», «Чувство присутствия (7)», «Шёпот Варпа (11)».*

Колдовские заклинания (Старшие арканы): *«Бич демонов (23)», «Буря злобы», «Ведьмовское проклятие [(Слепота) (20), Смерть (23), Сглаз (16)]», «Взгляд в душу (25)», «Дальновиденье (21)», «Испепеление (21)», «Кипящая кровь (21)», «Ключ к разуму (28)», «Ловец пуль (18)», «Меня тут нет (16)», «Пламя Преисподней (22)», «Призыв пламени(10)», «Принуждение (21)», «Проекция (23)», «Телекинез (13)», «Толчок (15)», «Чёрная подпитка (25)», «Чтение разума (25)».*

На заметку: применяя своё колдовство, Утешительница может бросать до 4к10+12 без применения *«Инвокации»*.

Уровень угрозы: Маллеус Экстремис.

Пилигрим Хойты								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	30	35	35	30	20	25	30	18
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет.				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Поглощённый злобой».*

Оружие: цепной нож (1к5+6 Р, ББ 2, Разрывное) или топор (1к10+4 Р, Несбалансированное, Примитивное), автопистолет (30 м, 1/– /6, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 18, ПД), три фраг-гранаты (9 м, 2к10 В, ББ 0, Взрыв (4)).

Броня: нет.

Снаряжение: чёрная ряса и другие облачения священников, грубая маска из металла и выдубленной кожи, 1к5-1 магазинов для автопистолета.

Новый талант «Поглощённый злобой»

(Consumed by spite)

Душа и разум пилигрима Хойты так повреждены и настолько поглощены горечью и злобой, что в них нет места ни для чего другого. Физические страдания для них не значат почти ничего, если не считать удовольствия от причинения их другим. Обладатель этого таланта получает бонус +10 к сопротивлению *страху* и любым попыткам прямо контролировать его разум. Кроме того, он получает бонус +30 к попыткам сопротивления *«Допросу»* и *«Запугиванию»*, а при помощи успешного **трудного (-10) теста Силы воли** может сбросить эффект *оглушения*.

Нечестивые реликвии Пилигримов Хойты

Лжепророки и их приближённые ученики используют множество нечестивых и затронутых Варпом предметов, что часто изготавливают из останков жертв, осквернённых святынь Имперской веры и иными мерзкими способами.

Адское сердце

Эти ужасные устройства полагаются на фанатичную преданность Пилигримов своему лжепророку. Такие амулеты могут быть самыми разными – от кровавых самоцветов до настоящих засушенных сердец. Сердце срабатывает, когда лжепророку наносится любой критический урон. Если носитель сердца пройдёт **тяжёлый (-20) тест Силы воли**, урон получит не он, а один выбранный им живой человек-последователь в пределах пятидесяти метров. Выбранная жертва получает весь урон, а лжепророк чудесным образом остаётся невредимым. Такие последователи должны заранее поклясться лжепророку в верности и посвятить ему свои жизни и души.

Срабатывая, сердце вспыхивает нечестивым светом, что даёт аколитам шанс заметить его, и действует, пока его не уничтожат (а его можно разбить *прицельными атаками*; его количество ран вдвое меньше, чем у связанного с ним лжепророка). Если сердце уничтожить, лжепророк немедленно получит 2к10 ран.

Искусства Варпа, что требуются для создания таких артефактов, сложны и опасны, а сам предмет должен быть связан с душой носителя. Владеть столь кощунственным устройством может лишь лжепророк, и даже он никогда не может использовать больше одного сердца.

Дева боли

Это чудовищное пополнение арсенала Пилигримов основано на запретном знании, с помощью которого обычно создают демонхостов. Мучительные объятия девы боли способны превратить пленного псайкера или колдуна в безвольное оружие в руках лжепророка.

Дева выглядит как стоящая вертикально и похожая на гроб клетка из сверкающего металла. Она усеяна шипами и лезвиями снаружи и внутри, изрезана и исписана нечестивыми рунами и символами, что ломают разум, и которые больно даже читать. Внутри корчится изувеченное тело пойманного псайкера, страдающего в ужасной полужизни и покорного воле лжепророка.

Пойманные в деву боли

С точки зрения игровой механики, дева боли мало отличается от *элитного набора улучшений* (хотя мало какой персонаж согласиться купить такое), который может применяться к любой жертве, имеющей пси-рейтинг 3 или выше. Дева всё равно что убивает персонажа и лишает свободной воли, связывая его душу и повергая в необратимое безумие то, что остаётся от его сознания.

Характеристики: все, кроме Выносливости, Силы воли и количества ран, снижаются вдвое.

Умения: все, основанные на Ловкости или Силе, теряются.

Таланты: все, основанные на Ловкости или Силе, теряются.

Особенности: персонаж получает особенности *«Демонический», «Порождение кошмаров», «Потусторонний», «Природная броня (всё по 10, считается, что такая броня снабжена постоянными пентаграмматическими печатями)», «Страх (2)».*

Психосилы: пси-рейтинг жертвы возрастает на +1. Жертва сохраняет все имевшиеся у неё психические способности, а также получает психосилы *«Всесжигающее страдание»* (см. ниже), *«Телепатия»*, *«Вой Варпа»*, и *«Истончение завесы»*. Однако, чтобы псайкер мог использовать свои способности, маска девы должна быть снята, а значит вражеские *прицельные атаки*, смогут наносить урон ему в голову, минуя броню.

Псайкер в клетке: жертва девы боли вынуждена страдать и служить. Она не может двигаться без помощи своих психосил или культистов, и не может действовать против воли своего хозяина, будучи его рабом. Предоставленный самому себе псайкер превращается в безумного убийцу, что может ненадолго забыть о своих страданиях, причиняя их другим. Оковы девы боли можно разбить точными ударами (чтобы понять, куда их наносить, нужно пройти **тяжёлый (-20) тест *«Запретного знания (Демонология)»***), и тогда страдающая душа будет освобождена (она лишится брони, но получит особенности *«Бестелесный»* и *«Варп-нестабильность»*). Это существо неуправляемо, но скорее всего, будет стремиться отомстить мучителю.

Всесжигающее страдание (Уникальная психосила)

(Holocaust of Torment)

Порог: 28

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: в пределах десяти метров от девы боли

Страдания и отчаяние, что постоянно испытывает пленник девы боли невообразимы – жертву чудовищно пытают, удерживая между жизнью и смертью, между глодающими её душу демонами и терзающей тело болью, которой нет конца. Эти страдания можно отразить в Варпе, усилить и обрушить на врагов, разрушая реальность вокруг них, губя материю, плоть и разум. Любой, кто угодит в радиус поражения психосилы, получает 2к10 единиц резаного урона, от которого не спасает никакая броня, но спасают защитные поля и печати. Также попавшего под действие психосилы отбрасывает назад (обсчитывайте это как воздействие психосилы *«Бросок»* (см. стр. 380 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**. Любой, кто пережил такой воздействие, должен пройти **тяжёлый (-20) тест *«Страха»*** или пострадает от *варп-шока*.

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, радиус расширяется ещё на десять метров.

Книга пустых обещаний

Эти богохульные тексты, созданные в насмешку над великими трудами Имперской веры, написаны лжепророками, чтобы поддержать своё злобное учение. Это могут быть как фолианты, сделанные из содранной с жертв и исписанной человеческой кожи, так и книги, внешне неотличимые от молитвенников и призванные ошарашить неосторожного читателя. Как бы то ни было, такие труды губительны.

Книга пустых обещаний – это опасный, но полезный инструмент для радикала. Он приносит бонус +10 к тестам, связанным с *«Запретным знанием (Демонология)»*, а также с *«Запретным знанием (Культы)»* (последнее – только, если изыскания касаются Пилигримов Хойты). Также в книге можно найти описания многих тайных обрядов призыва и подчинения демонов.

Всякий раз, читая книгу, персонаж должен пройти **трудный (-10) тест Силы воли** или не сможет воспротивиться желанию прочесть труд до конца и позволить её злу проникнуть в свой разум. Это причинит 1к10 *очков безумия* и 1к10 *очков порчи*. Персонаж может получить эти очки только один раз.

Кровавое возлияние

Этот нечестивый наркотик создают из осквернённой крови и слёз преданных. Достаточно растворить в воде несколько капель возлияния, чтобы добиться чудовищного эффекта. Лжепророки поят таким снадобьем «расходных» культистов перед их самоубийственными атаками или пленников – забавы ради.

Приём возлияния приносит 1к5 *очков порчи*, но даёт +1к10 к Силе, +1к10 к Ловкости и +1к5 ран на 1к5 часов, а также вызывает неутолимую жажду крови и неуправляемые порывы жестоко убивать и разрушать всё вокруг. Когда эффект возлияния пройдёт, персонаж навсегда потеряет 1к10 единиц Выносливости, ибо снадобье истощает его тело. Если он выживет, то через несколько часов с вероятностью 25% получит 1к5-3 извращённых мутаций (см. описание дибука).

Тёмное колдовство Пилигримов Хойты

Буря злобы (Старшая аркана) *(Storm of Malignancy)*

Порог: 18

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: радиус 50 метров

Черпая силу из отразившихся в Варпе волн злобы, паранойи и ненависти, колдун наполняет сердца и умы ничего не подозревающих жертв внезапными вспышками ярости, паники или злобы. Эта волна эмоций может превратить группу людей в обезумевшую толпу, вызвать массовую истерию и бунт. Все живые существа в пределах действия заклинания, должны проходить **средний (+0) тест Силы воли** каждый раунд, пока заклинение поддерживается. В случае провала их переполняет ярость, и они будут пытаться убивать всех, до кого дотянутся, или бежать в ужасе – зависит от их психического состояния. Жертва этого заклинания поддаётся этим порывам на время действия заклинания и ещё на 1к10 раундов после. Эта способность – психическая атака, которая также считается формой *страха*, так что таланты и особенности, помогающие от *страха*, защищают и от *«Бури злобы»*.

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, радиус её действия удваивается.

Чёрная подпитка (Старшая аркана) *(Black Channelling)*

Порог: 25

Применение: полное действие

Поддержание: да

Дальность: радиус 20 метров

Колдун питает пребывающих подле него демонов извращёнными энергиями Варпа, укрепляя их связь с реальностью и придавая им сил. Пока он поддерживает это заклинение, все демоны (то есть, существа, имеющие особенность *«Демонический»*) в пределах его действия, получают особенность *«Регенерация»*, +1 к *инициативе* и бонус +10 к сопротивлению *«Варп-нестабильности»*.

Истечение: за каждые десять очков, на которые псайкер превзошёл *порог*, радиус расширяется ещё на десять метров.

Особое: применение столь губительных энергий имеет свою цену – каждый раунд поддержания психосилы колдун должен проходить **трудный (-10) тест Выносливости** или терять одну рану.

Атенаизм

«Какой вред может быть в блаженстве знания?
В наслаждении красотой и признании гениальности?»

- Дурлис Телин, префект улья Инфернис,
сожжённый за ересь в 265.M41

Некоторые вещи лучше не знать и не обдумывать. О таких истинах не стоит размышлять, и с ними лучше не сталкиваться. К сожалению, человечество всегда было любознательно и вечно жаждало узнать, что за тайны скрывает покров неведения. Губительные силы могут вознаградить искателя истин тем, к чему он стремился, и погубить. Грех атенаизма – это предупреждение, что накликать бурю может не только злокозненный культист, но слабость, тщеславие и гордыня.

Атенаизм – это школа мысли в искусстве и схоластике. Она превыше всего ставит красоту и достижения разума и верит, что в сердце стремления к совершенству и красоте лежит одна величественная истина. Чтобы постичь её атенаисты используют особые формулы и действия. К сожалению для этих глупцов, их «истина» – ложь, ведущая к силам развращённости и гордыни, что звучат в Варпе. В своих слепых и богохульных исканиях атенаисты постоянно сталкиваются со скверной, погибелью и проклятием.

Одержимость Юлия Атеаноса

Это учение названо в честь Атеаноса, проклятого основателя всей школы мысли. Атеанос был архивистом и схоластом, чья гордыня породила зло, что губит беззащитные души уже больше двух сотен лет после смерти творца. Юлий Атеанос был учёным, эрудитом и художником, что служил главным куратором Библиотеки знания, что на Мире Фенка. Гулкие залы Библиотеки были его домом, а стопки книг, пергаментные свитки и инфохранилища – его любимыми подопечными. Увы, при всей своей учёности Атеанос не постиг основополагающей истины – он не понял, что в Империуме хранитель знаний нужен, чтобы беречь это знание от тех, кому не нужно его знать. Если бы он опекал доверенную мудрость, как тюремщик – своих пленников, множество душ было бы спасено.

К проклятию Атеаноса подтолкнули его собственные слабости, его непоколебимая уверенность в своём уме и вера в чистоту интеллектуальных штудий. Десятилетиями он корпел над книгами из своих хранилищ. Он читал великих мыслителей, что заложили основы знания, он был очарован прелестью древнетерранских стихов, чьи авторы уже позабыты, и чувствовал постыдное удовольствие, тайно изучая запрещённые труды в тёмные ночные часы. В своих поисках Атеанос пересёк границы необходимого знания – со временем ему стало мало просто вбирать чужие достижения, и он сам возжелал уподобиться древним поборникам истины и искусства. Эта мечта грела Атеаноса, скрашивала серую повседневность писца и утешала его, когда приходилось подчиняться приказам тех, кого он считал ниже себя.

Проведя в тихом недовольстве долгие годы, он решил воплотить свою мечту, но сделал шаг не к прекрасному, но к ужасному. Быть может, Атеаноса вдохновили отрывки из трудов древних философов – так или иначе, он пришёл к выводу, что в основе всего великого искусства, всех человеческих эмоций и всех мыслей лежит одно сложное, но универсальное свойство. Оно выражается в облике скульптур, в звучании стихов, в изяществе теорий, оно говорит с самой душой и вдохновляет человечество создавать великие и прекрасные творения.

Более того – Атеанос был убеждён, что это свойство можно выразить и отделить от работ, в которых оно скрыто. Так можно увидеть само совершенство в высшей и абсолютной форме. Средство раскрыть это свойство должно было стать величайшим даром Атеаноса в сокровищницу знаний человечества. Он мечтал о бессмертной славе, и последние десять лет его жизни прошли в состоянии тайной лихорадочной одержимости.

Знания об атенаизме

Атенаизм и применение «Преобразования Эриды» – это тщательно скрываемое знание, которым могут владеть только глубоко погружённые в запретные материи. Ниже описано, что могут знать аколиты, предпринявшие успешный тест *«Запретного знания (Культы или Демонология)»*. Исходная сложность такого теста – **средняя (+0)**, но обстоятельства могут это изменить.

Таблица 4-6 «Что такое атенаизм»

Количество ступеней успеха	**Известные подробности**
Простой успех	Атенаизм – запрещённая школа мысли, что высоко ставит истину и красоту. Имперские власти подавляют это учение и запрещают посвящённые ему труды.
Одна	Основателем атенаизма был философ Атеанос, что пропал несколько сотен лет назад. Атенаизм утверждает, что во всех вещах есть скрытая истина или красота.
Две	Это учение основано на труде Атеаноса, что был главным куратором фенкийской Библиотеки знания. В основе атенаизма лежат применение старой формулы «Преобразование Эриды» – говорят, что она открывает величественную истину. Каждый экземпляр «Преобразования» – это короткая (и строго запрещённая) книга, описывающая методы и тайные формулы.
Три	«Преобразование Эриды» – это оккультная формула, что воздействует на разум носителя. Говорят, что она открывает читателям великие тайны и наполняет их восторгом, хотя некоторые утверждают, что это осквернённый артефакт Варпа.
Четыре или более	«Преобразование Эриды» – это злокозненный инструмент Губительной силы, кою не стоит именовать. Её применение дарует атенаисту озарение и наслаждение, но превращает в канал для Варпа и врата для демонов.

Таблица 4-7 «Применение атенаизма»

Количество ступеней успеха	**Эффект**
Простой успех	**Восторг:** атенаиста охватывает нарастающее блаженство. Он чувствует, что мир вокруг переплетён великими тайнами, будто нитями жидкого золота, а у него достанет мощи раскрыть эти секреты. Когда исступление пройдёт, мир вокруг будет казаться несовершенным, а за этим придёт желание вновь испытать блаженство. Восторг длится 6к10 минут, в ходе которых персонаж получает штраф -20 на все тесты и не может делать почти ничего, кроме как смотреть в пространство и экстатически бормотать. Он получает одно *очко порчи* и одно *очко безумия*.
Одна	**Клеймо и память:** атенаиста переполняет понимание красоты и истины. Это откровение приходит вспышками, но ставит на человеке клеймо и направляет его действия. Атенаист будет спорадически творить произведения искусства столь неестественного вида, что увидевший их должен будет пройти **тест Силы воли** или получить *очко безумия*. Сам атенаист получает 1к5 *очков порчи* и 1к5 *очков безумия*.
Две	**Прикосновение Тёмного князя:** воздух наполняется тяжёлым ароматом, и атенаисту приходят странные видения о всепоглощающей чуждой красоте, но пытаясь почувствовать их лучше, он испытывает близость чего-то огромного и нечестивого. Сделайте бросок по **таблице 6-2 «Психические феномены»** со стр. 366 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** и примените результат к персонажу. Также он получает 1к10 *очков порчи*.
Три	**Демоническое вторжение:** атенаист замирает на месте, не в силах сдвинуться с него. Мир вокруг раскалывается, из «Преобразования Эриды» бьёт слепящий свет, и со звуком разрываемой плоти открывается варп-разлом. В пределах одного километра происходят случайные варп-феномены, а всех, оказавшихся в этой области, терзает хохот и мурлычущие в голове голоса, что приносит 1к5 *очков порчи*. Все в пределах ста метров от разлома дополнительно получают 1к10 *очков порчи*. Из разлома появляются шесть младших демонов развращённости (используйте профиль *демонеток* со стр. 596 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). Демоны действуют независимо друг от друга и будут сеять милый их сердцам хаос шесть часов (или пока не будут уничтожены).
Четыре или более	**Тьма носит их лицо:** *что-то* похищает тело атенаиста. Он становится несвязанным демонхостом (см. генератор таковых на стр. 600 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**. Также с вероятностью 60% произойдёт демоническое вторжение (см. выше).

* * *

Раскрывшаяся истина

К несчастью, истина открылась Атеаносу – но не та, которую он ожидал. Погружаясь глубже в свой труд, изучая тёмные сферы знания и самые разные дисциплины, архивист мчался вперёд, веря, что видит отсвет великой цели. Когда подчинённые расходились, Атеанос подолгу трудился в неверном свете свечей и в одиночестве размышлял над скрытыми в Библиотеке работами. От многих часов труда его спина сгорбилась, зрение ослабло, а глаза запали в глазницы. Когда работа Атеаноса была завершена, его согрело осознание того, что он прожил жизнь не зря.

Плодом его трудов стала странная формула, записанная едва понятными человечеству символами. Это был ключ к величию искусства, что мог открыть кроющееся за его красотой универсальное свойство. Быть может, в глубине своей одержимой души Атеанос понимал, что сложив в строки знаки давно мёртвых людей, он дал дорогу чему-то ужасному, и потому всё откладывал испытание своей идеи. Вместо этого учёный описал свои изыскания в тайном дневнике, после чего взялся за книгу, в которой изложил теоретические выкладки, позволяющие применить формулу на практике. Это труд получил название «Преобразование Эриды». Его страницы были чудом художественного мастерства – на листах тончайшего терранского пергамента сверкали строки, выведенные чернилами редких оттенков, узоры из сусального золота и фрактальная адамантиевая гравировка. Когда шедевр был завершён, Атеаносу было некуда откладывать проверку теории. Тогда «Преобразование Эриды» было применено в первый раз. К чему именно автор пытался применить формулу, так и осталось неизвестным, но даже если то была прославленная скульптура или стихотворение давно забытого поэта, результат оказался куда более чудесным и ужасным, чем рассчитывал Атеанос.

С последним штрихом «Преобразования» мир вокруг и внутри Юлия Атеаноса изменился. Его разум тонул в океане открывшихся бесконечных возможностей и понимания скрытой красоты всех вещей. Он слышал прекрасные, но нестройные звуки, чья невозможность заставляла его душу ныть и стенать. Он почувствовал, что возносится в какой-то более высокий, более утончённый мир, где всё по-другому, и где любые ощущения подобны взгляду в калейдоскоп пространства и времени, от которого невозможно отвести глаз.

Но достигнув пика восторга, Атеанос почувствовал фальшь и холодное, вязкое прикосновение чего-то чудовищного и глумливого. Всё вокруг расплылось и текло как воск, на границе зрения появлялись дрожащие лица, а воздух густел от сладкого запаха скверны, смешанного с тысячью приторных ароматов. Трясущейся рукой Атеанос записал в дневник свои последние ощущения и в конце сказал, что кто-то пришёл за его душой.

Что сталось с гениальным дураком – неизвестно. В Ордосах поговаривают, что если кому-то удастся найти оригинал «Преобразования Эриды», он увидит на его иллюстрированных полях изображение крошечной кричащей фигурки в рясе писца.

После исчезновения Атеаноса, его рукопись перешла к преемнику, но быстро затерялась в череде вспыхнувших скандалов и загадочных смертей. Дневник же попал в руки Святых Ордосов. «Преобразование» начало распространятся в неполных списках и отрывках, переходя от одного колдуна-дилетанта, пресыщенного художника и самонадеянного схоласта к другому. Оригинал давно потерян, и дарованное им нечестивое могущество уже искажено ошибками и упущениями переписчиков, но для знающего и умелого человека труд Атеаноса всё ещё несёт блаженное освобождение от ежедневного, монотонного труда. Писцу, что корпит над книгой, которую никто никогда не прочтёт, или художнику, мечтающему шагнуть за пределы своего таланта, атенаизм предоставляет шанс испытать восторг, блаженство и красоту.

Многие атенаисты – отчаявшиеся или пресыщенные люди, что разыскивают и применяют запретную формулу ко всему подряд в надежде на миг чистого совершенства. Многие никогда не достигают того, чего жаждут, если их действия оказываются неверными, а доставшийся экземпляр «Преобразования» – неполным. Увы, некоторые получают желаемое и становятся рабами своей страсти, что вынуждает их повторять это снова и снова с силой, какой не достичь ни одному наркотику.

«Преобразование Эриды» и её применение

Атенаисты обычно стараются применить «Преобразование Эриды» к произведениям искусства и плодам умственного труда – литературе или музыке. Конечно, будущему атенаисту потребуется методология – как правило, это шифр, выведенный из множества странных таблиц перевода и геометрически-оккультных схем соответствия. Эти элементы могут быть сведены в единую систему или быть разрозненными указаниями, могут быть записаны в свитках или закодированы в инфопланшетах. Многие работы также содержат заметки предыдущих атенаистов.

Атенаизм – это не единое движение, но цепочки отдельных людей и небольшие группы, связанные друг с другом только экземплярами «Преобразования Эриды». Эти книги и знания, что передаются вместе с ними, могут быть самого разного качества – многие тома могут оказать своё воздействие лишь в руках очень изобретательного творца. Отдельные особенности, что прокрались в учение за столетия (как его применять, в каких обстоятельствах, использовать ли зеркала и иные средства и т. д.) приводил к расколам и даже убийствам среди самих атенаистов.

Почти все еретики не знают о демоническом влиянии, которому они открывают путь – как будто некая внешняя сила мешает им осознать это (не исключено, что так и есть). Большинство атенаистов считают, что просто ищут истину и красоту в однообразной вселенной, полной обывательских догм.

Цена и доступность: экземпляры «Преобразования Эриды» обычно переходит из рук в руки между друзьями-эстетами или учёными коллегами – такие книги почти никогда не продают. Попытка купить этот фолиант может обойтись, самой меньшее, в несколько тысяч тронов. Это запрещённая книга, и чтобы её получить, нужно входить в определённые круги. У «Преобразования» нет показателя *доступности*, и аколиты никогда не должны получить её просто за бросок костей.

Применение: персонаж, желающий применить «Преобразование Эриды», должен иметь умение *«Логика»* и знать методы применения книги. Также у него должен быть некое произведение искусства, к которому он будет применять книгу. Попытка требует 1к10-(Бонус Интеллекта) часов, но не менее одного часа.

Эффект: проведя с книгой и произведением искусства указанное выше время, атенаист предпринимает тест *«Логики»* или *«Ремесла (Художник)»*. Исходная сложность теста – **тяжёлая (-20)**, но на неё могут повлиять обстоятельства и качество «Преобразования». В случае провала ничего не происходит. В случае успеха сверьтесь с **таблицей 4-7** (см. ниже). Ведущий вправе выбрать те последствия, что считает нужными, а не использовать таблицу.

Использование атенаизма

Атенаизм – это опасность, исходящая от самого Варпа, а не от культов или коварных дьяволопоклонников. Атенаизм – это чудовищное последствие любопытства во вселенной, где ограниченность ума по праву считается добродетелью. Как «Преобразование Эриды» переходит от владельца к владельцу – вопрос, очень интересующий Ордо Маллеус, а поиски подпольного переписчика или иллюстратора могут начаться, стоит обнаружить среди других трудов пару вырванных страниц.

Экземпляр «Преобразования» может попасть в руки священника или схоласта, а значит придётся начать охоту на того, кто передал ему книгу. Пресыщенный аристократ или богатый магнат могут нанять художника, что ради создания шедевра несравненной красоты, применит «Преобразование Эриды» и обречёт на проклятие себя и своих близких. Также приключение может начаться с целого демонического вторжения, вызванного применением этой «Эриды». Отбив нападение, аколиты должны будут найти несчастного атенаиста и тех, кому он мог передать книгу, до того, как вторжения продолжаться.

Библиотека знания

Библиотека знания – это одно из величайших хранилищ мудрости, учёности и писаных трудов во всей Каликсиде, ещё при основании сектора составленное из огромного собрания работ, накопленного свитой схоластов, писцов и советников Голгенны Анжуйского во время похода, а также личной коллекции самого лорда-милитанта. Одним из своих предсмертных указов он даровал Библиотеке её уникальное положение, что по сей день сохраняется усилиями Ваакконов, правящей династии Мира Фенка.

Книжные черви лорда Анжуйского собрали чудесную коллекцию фолиантов, инфоядер и предметов искусства со всего Империума – в том числе, блистательные работы с далёкой Терры, обрывки пергамента, исписанные забытыми авторами и свитки древнего знания, силой вывезенные с отступнических миров.

Эта коллекция лежит в основе Библиотеки, хотя на протяжении многих веков Вааккона и многочисленные частные дарители, конфискации и предсмертные дары дали хранилищу ещё больше. Оно открыто каждому, кто, благодаря взяткам, интригам или наследному праву войдёт в узкий круг читателей.

Здание Библиотеки похоже на огромный цилиндр из видавшего виды металла, венчающий один из шпилей Нова-Кастильи. Внутри крышу поддерживают колонны и каменные стены, а открытые галереи пересекаются проходами из потускневшей бронзы. Кое-кто в Инквизиции уверен, что здесь есть тайные хранилища с запрещёнными текстами, хотя регулярные поиски не принесли никаких явно еретических плодов. Впрочем, подозрения Святых Ордосов подкрепляет то, что именно здесь родился атенаизм. Любопытно, что библиотека почти не пострадала от Инквизиции, несмотря на её сомнительную связь с очевидно злокозненным учением – это заставляет многих верить, что у книгохранилища есть более могущественный покровитель, чем дом Ваакконов – возможно, даже кто-то из рядов Инквизиции.

Инструктаж Инквизиции

Святые Ордосы знают об атенаизме, им ведома исходящая от него угроза и способы её распространения. Увы, это не мешает учению Атеаноса быть одной из самых неуловимых и неизбывных проблем Ордо Маллеус в секторе. За несколько веков с исчезновения Атеаноса было зафиксировано не менее восьмидесяти семи инцидентов, связанных с применением «Преобразования Эриды».

Поскольку атенаизм – это не культ в обычном смысле, бороться с ним намного труднее, а уничтожить полностью будет крайне тяжело. Всё, что нужно атенаизму для распространения – это несколько экземпляров «Преобразования», что будут переходить от одного обманутого дурака к другому. Зачастую такие книги переписывают от руки, отчего предотвратить появление копий почти невозможно – но это не значит, что Инквизиция не пытается. Подобно самому бурно растущему сорняку, атенаизм остаётся постоянной головной болью Ордосов и может дать ужасные всходы. Хотя последователи этого учения – просто напыщенные дураки, их поступки могут отозваться чудовищными последствиями, а потому жалости к ним не проявляют.

Марионетки Тёмного князя

Многие атенаисты – книжные черви, несчастные творцы и разочарованные в жизни писцы – им подойдут профили *писцов*, *граждан* и *артистов* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** с небольшими изменениями. Порой в их рядах появляются эстетствующие аристократы и магнаты, а порой и иные представители богемы. К сожалению, неприятности, которые они могут невольно устроить, призывают множество чудовищ – таких как восторженный зверь.

Восторженный зверь

Рождающийся из соблазнительных кошмаров и непристойностей, слишком ужасный, чтобы его лицезреть, восторженный зверь – это порождение Варпа, что движется с болезненной гибкостью и скоростью. Это вечно меняющееся похотливое нечто, не мужчина и не женщина, нечто среднее между лошадью и насекомым. Его длинный хвост увенчан скорпионьим жалом, что дарует самую изысканную смерть, а жуткие когти нежно касаются друг друга, ожидая мига, когда можно будет заключить жертву в смертельные объятия. Зверя окутывает ароматное облако, что перегружает чувства тех, кто вдыхает его запах – немало жертв демона становились его марионетками и безвольно шагали навстречу смерти.

Восторженный зверь								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
36	-	36	$^{8}/_{40}$	$^{8}/_{45}$	14	45	42	-
Количество ран: 18				**Скорость:** 8/16/24/48				
Общий БВ: 8				**Броня:** нет.				

Умения: *«Уклонение (Лов)», «Психическое чутьё (Вос)».*

Таланты: *«Амбидекстрия», «Молниеносная атака», «Обострённые чувства (Все)», «Стремительная атака», «Трудная мишень».*

Особенности: *«Варп-нестабильность», Демонический (БВ 8)», «Демоническое присутствие», «Многорукий», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (Клешни и увенчанный жалом хвост)», «Сверхъестественная Ловкость (×2)», «Сверхъестественная скорость (×2)», «Страх (2)», «Токсичный», «Усыпляющий аромат».*

На заметку: благодаря особенности *«Многорукий»* и талантам *«Стремительная атака»* и *«Молниеносная атака»*, восторженный дух может совершать четыре атаки, когда тратит полное действие.

Демоническое присутствие: все существа в пределах двадцати метров получают штраф -10 на тесты Силы воли и постоянно слышат мелодичные напевы и чувствуют приторный аромат гниения, пробивающийся через густой запах мускуса.

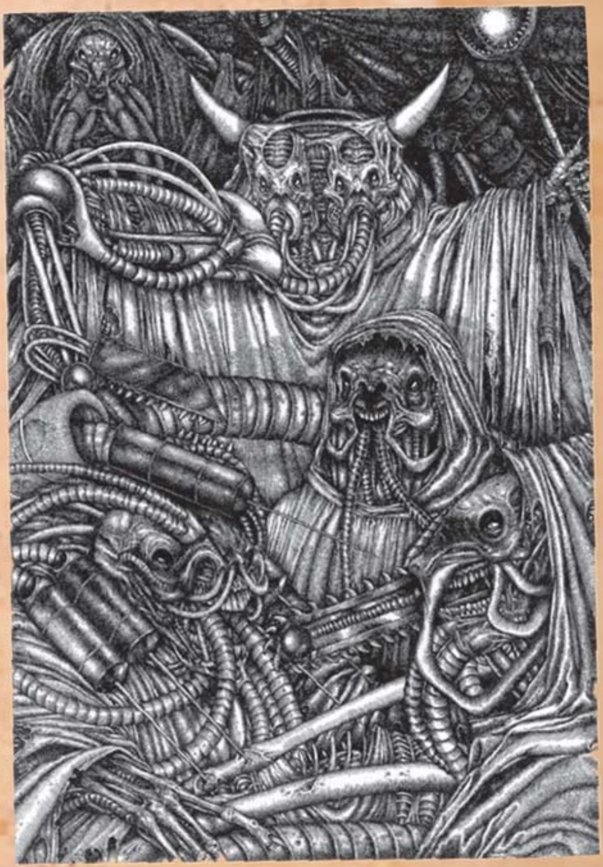
Усыпляющий аромат: вокруг демона клубиться источаемый им многоцветный туман. Он накладывает штраф -10 на дистанционные атаки против зверя. Кроме того, все живые существа, не оснащённые замкнутой системой дыхания в пределах десяти метров от демона, должны проходить **средний (+0) тест Силы воли** каждый раунд. Провалившие этот тест могут сделать в текущем раунде лишь одно частичное действие. В случае провала на четыре или более ступени, несчастный не может делать ничего, кроме как глазеть на демона, безумно улыбаясь. Усыпляющий аромат не действует на существ, что невосприимчивы к воздействию на разум и тем, кто не имеет органического тела.

Оружие: клешни и увенчанный жалом хвост (1к10+4 Р, Разрывное, один удар в раунд также *Токсичен* и наносит 2к5 дополнительных очков урона). Бонус Силы учтён.

Снаряжение: нет.

Уровень угрозы: Маллус Минорис

Демон Бальфомаэль



Бальфомаэль, Рогатая тьма — это демон, что таится в тенях Каликсиды с мига её основания. Это существо намного старше сектора. За прошедшие годы Инквизиция добыла немало сведений и свидетельств об этом существе, чьё могущество ставит его с один ряд с князьями демонов, если не выше. По всей видимости, Бальфомаэль не служит ни одному из богов Хаоса, а действует как серый кардинал. Он требует поклонения и жертв, но взамен даёт могущество и покровительство.

Легенды и обрывки истины описывают Бальфомаэля как высокую фигуру из нечестивого пламени и клубящейся тьмы, рогатую тень, что выходит из костра, на котором тлеют принесённые в жертву сердца.

Пленные культисты утверждали, что демон может являться в виде угрюмого мужчины или поразительной и властной женщины — это делец, чей медовый язык соблазнит и святого, но чьи глаза подобны угольям и чья тень выдаёт истинную природу своего хозяина. Это могущественная и опасная сущность, которую не под силу сковать и подчинить даже самый сильный колдун. Некоторые схоласты из Ордо Маллеус предполагают, что все обличия Бальфомаэля в мире смертных — даже тот зверь, с которым сражались Серые Рыцари и охотники на демонов — это просто проекция его настоящей формы, ничтожная частица чудовища, свернувшегося в Эмпиреях.

Братство Рогатой тьмы

«В наши времена возможность делать выбор – роскошь, не так ли? Богатый ты или бедный, могущественный или бессильный – Империум порабощает всех нас, а зачем? Чтобы мы радовались, пресмыкаясь перед далёким и равнодушным трупом и умирали за него? Нет, друг мой, мы выбрали себе другого хозяина – он щедр, а его дары – не выдумка. Конечно, у его покровительства есть цена, но у чего в мире нет цены? Это разумный выбор, это мудрый выбор и это выбор, которые вы можете сделать ...»

- Аку Син, слуга Рогатой тьмы

Братство Рогатой тьмы – опасный и высоко организованный злокозненный культ, чьё происхождение и происки, если верить некоторым источникам, уходит корнями ко временам основания Каликсиды, если не более древним. За прошедшие века культ пережил несколько разгромов, но всегда возрождался через несколько лет или десятилетий после чисток. Его размер, облик, состав и могущество могут меняться, но его всегда можно узнать по глубинным убеждениям и идолу, которому он поклоняется – демону Бальфомаэлю, Рогатой тьме.

Ордо Маллеус считает Братство, также известное как «Пакт Бальфомаэля» или просто «Чёрное общество», почти архетипическим культом демонопоклонников, пусть и превосходящем другие опасностью и изобретательностью.

Чёрное общество очень привлекательно для знати и правящей элиты, которым честолюбие и бред величия куда ближе чем запретные удовольствия. Многие братья Рогатой тьмы – аскетичные, целеустремлённые и опасные люди, что следуют учению своего повелителя и утоляют его голод жертвоприношениями и чужими страданиями. В прошлом существовало несколько культов, поклоняющихся этому демону – зачастую, не знавших друг о друге или сражавшихся друг с другом, если того хотел Бальфомаэль.

Впервые общества Рогатой тьмы обнаружили на Мальфи, Подземье и Сеферис Секундус, хотя его величайшим оплотом и местом, где он поднимал голову снова и снова, оставалась Синтилла. Там, в самом сердце Каликсиды, ересь некогда была столь сильна, что угрожала запустить когти в само правительство сектора. Некоторые схоласты считают, что у Бальфомаэля есть некая связь с этой планетой, и если её разорвать, демон будет изгнан навсегда и перестанет отравлять сектор. К сожалению, прошлое показало, что так легко Рогатую тьму не избыть.

Природа культа

«Прими это подношение, тьма, и говори с нами»

- ритуал Бальфомаэля

Братство представляет собой заговор, тайный культ, что любыми средствами будет скрывать своё существование. Он широко использует посредников, наёмников, шифры, тайные языки и жёстко насаждаемый кодекс молчания. Скрывающаяся за этой ширмой структура строго иерархична, а высшие члены культа имеют полную власть над жизнями низших.

Как правило, Братством правит кабал из восьми членов – это ритуально значимое число. Каждый из этих «слуг» заключил сделку с Бальфомаэлем. Зачастую они присваивают себе громкие титулы – верховный магистр, ипсизама или мокарт, но настоящим главой Братства остаётся сам Бальфомаэль, которому никто не смеет прекословить. В прошлом культом владела такая паранойя, что

Таблица 4-8 «Сведения о братстве»

Количество ступеней успеха	Известные подробности
Простой успех	Братством Рогатой тьмы назывался крупный культ синтиллийских демонопоклонников, что существовал несколько лет назад. Говорят, в него входили могущественные люди, а его раскрытие привело к громкому скандалу и большому кровопролитию.
Одна	Главы этого культа продали свои души за власть и богатство за годы или десятилетия до того, как Братство было раскрыто. Несколько славных семейств подозревали в том, что корень их величия кроется в такой тёмной сделке.
Две	Это не чисто синтиллийский культ – Братство или нечто очень похожее на него, существует на многих мирах. Иные верят, что этот широко раскинувшийся и очень старый заговор, что древнее самой Каликсиды, скрывается в тенях до сих пор.
Три	В сердце культа скрывается демон Бальфомаэль. Это существо – и есть та «Рогатая тьма», которой продают свои души и которой приносят человеческие жертвы в тайных нечестивых храмах.
Четыре или более	Этот культ раскинулся шире, чем Святые Ордосы готовы раскрыть даже властям. Несколько столетий назад Ордо Маллеус устроил масштабную, но тайную чистку, чтобы не позволить панике взбудоражить весь сектор – настолько велика была скверна этого культа. Есть подозрения, что некоторые братья Рогатой тьмы избежали кары и сплели новый заговор, а Инквизиция ищет их до сих пор.

никто, кроме верховного магистра, не знал остальных членов кабала, а для всех остальных они были лишь облечёнными абсолютной властью фигурами в масках.

Кабалу подчиняется неопределённое количество культистов, будущих магистров, соискателей и избранных агентов, каждый из которых надеется на внимание самого архидемона. «Вакансия» появляется лишь, если кто-то из членов покажет себя слабым и неумелым, поддастся безумию или погибнет. Убийства, если они не вредят Братству или его целям, считаются общепринятым способом продвижения вверх.

В итоге культ состоит из честолюбивых и деятельных мужчин и женщин, что ищут могущества и богатства, а также жадных до власти аристократов, криминальных воротил, адептов-интриганов и алчных гильдейцев. Совращённые священники и законники в Братстве встречаются реже, но очень ценятся за власть и влияние, что приносят культу.

Чёрному обществу служат и обычные наёмные громилы (впрочем, не «обычные», а высококлассные, учитывая богатство своих нанимателей), а также обманутые, одураченные, шантажируемые, купленные или просто запуганные помощники. Хотя большинство этих низовых агентов не назвать настоящими членами Братства, хозяева не позволяют им сомневаться в том, что ждёт за предательство или провал, а достаточно безжалостные и честолюбивые в будущем могут попасть в ряды культа.

Чёрное общество существует для того, чтобы приносить правящему кабалу власть и богатство, а также радовать своего тайного повелителя, для чего в ход идёт совокупное влияние всех членов Братства. Культисты плетут заговоры, губят соперников, заключают тайные сделки, поддерживают сети лжи и ведут интриги, расширяя влияние общества. Эти относительно обыденные политические игры поддерживает тёмное могущество демона и обрядов, что проводят во имя его и в которых Бальфомаэлю подносят кровь и души.

Если у культа и есть слабость, то это сам демон в его сердце. Иногда Бальфомаэль требует того, что культ не может исполнить тайно, а паранойя и интриги, что могут разгореться среди культистов, вредят самому Братству. Наконец, Бальфомаэль порой сам ломает свои «игрушки».

Догматы, цели и злокозненные убеждения

За всеми делами культа стоит неодолимое честолюбие. Смертные владыки Братства, что именуются «слугами» (которыми они и остаются для своего демонического покровителя) сгорают от жажды власти над нижестоящими, которой достигают самыми мирскими средствами – деньгами, влиянием, авторитетом, высоким положением и страхом. Они не собираются ниспровергать Империум – им нужно тайно править им из-за кулис.

Членство в Братстве (несмотря на название, туда принимают и мужчин, и женщин) открыто лишь богатым, влиятельным и амбициозным, что всегда хотят большего. Им культ позволяет господствовать над нижестоящими и приносит больше привилегий. Демон, которому поклоняется Братство, требует почитания, но оно выражается в виде преданной службы и жертв, а не фанатизма и веры в его божественность.

Культ Бальфомаэля, каким бы он не был, порождает презрение к окружающим, себялюбие и высокомерие, а его сторонники считают всё человечество (а значит, и весь Империум) своим имуществом, которым можно распоряжаться, как угодно. Братство опасается соперников и угроз своему тайному владычеству – особенно, иных культов и всех, кто может помешать воплощению его целей. Культ не чурается интриг, призванных погубить врагов (например, натравив на него имперских властей). Святые Ордосы для них – неизбывная угроза, за которой нужно внимательно следить, но прямого противостояния – избегать.

Правила Братства

Многие члены культа считают своё вступление в Братство разумным и даже рациональным выбором, союзом с могущественной силой, что может исполнить их желания, защитить от врагов и помочь восторжествовать над соперниками. Они могут называть это «просто деловым подходом» и «выражением верности», что ничем не отличается от присяги гильдии или великому дому. Для многих строгая иерархия, пакты и беспрекословное подчинение, что лежат в основе Братства, мало отличаются от того, что они видят вокруг себя каждый день. Культ питает эту ложь, рядясь под тайное общество, что преданно лишь интересам своих членов.

Зачастую истинная природа Общества раскрывается лишь уже проверенным, повязанным интригами или соблазнённым властью и влиянием членам. Маска «просто тайного общества» – это обман, на который братья Рогатой тьмы охотно идут, чтобы скрывать гнойник, таящийся в сердце культа – демона Бальфомаэля.

Рогатая тьма – это могущественная сущность, способная щедро одарить своих прислужников. Но цена будет велика, ибо в уплату ревнивый и беспощадный хозяин принимает лишь жертвы и жизни.

Братство считает насилие, шантаж и использование чужих пороков ценными инструментами, позволяющие покорить слабых и добиться их собачьей преданности. Они предпочитают подкупать, запугивать и подчинять. Если кого-то приходится убить, Братство пускает в дело точно рассчитанные превосходящие силы, дабы сделать из расправы показательный пример для иных врагов или маскирует убийство под несчастный случай или случайное преступление – смотря, что будет уместнее. Именно такая степень самоконтроля делала секту столь опасной в прошлом. Её способность действовать скрытно и сдержанно, а не уподобляться более безумным культам, поддающимся своим заблуждениям, делает слуг Рогатой тьмы столь необычно скрытым врагом Ордосов.

Миф о Коразине

Больше дюжины раз культ пятнал скверной самое сердце нескольких коммерческих империй и благородных домов Синтиллы. Он запускал свои щупальца и в правительство, Администратум и даже Экклезиархию. Лишь неизменная бдительность позволяла Инквизиции уничтожать Чёрное общество, что всегда сопровождалось большими разрушениями и кровопролитием. В самом опасном случае Рогатая тьма, скрываясь за ширмой Теллурического синдиката, почти смогла проникнуть в круг владыки сектора.

Это побудило некоторых членов Ордо Маллеус искать нити, что связывают демона с Синтиллой и делают её такой ценной (не считая её статуса столицы сектора). Некоторые считали, что в Сибеллусе есть неизвестный варп-разлом, нечестивая реликвия или некий феномен, обнаружение и уничтожение которого могло бы решить проблему раз и навсегда. Охотник на демонов Орфей обнаружил в шифрованных писаниях культа возможное название этого объекта – «Коразин». Что это такое – предмет, место, человек или просто аллегория – остаётся неясным, но есть свидетельства, что искать Коразин нужно в синтиллийских пустошах.

Владения демона

Бальфомаэль требует платы от своих слуг, скрывающихся за ширмой тайного общества и плетущих вечные интриги. Братство имеет сеть тайных святилищ, где во имя Рогатой тьмы совершают ритуальные убийства, а члены кабала говорят со своим хозяином, проклинают врагов и призывают младших демонов себе на службу. Такие капища и храмы прячутся в богатых имениях, промышленных комплексах, а также в удалённых и заброшенных местах, где культисты могут отправлять свои обряды вдали от любопытных глаз. Но какими бы незаметными не были эти сооружения, они остаются уязвимым местом культа благодаря своей ритуальной значимости и требованиям Бальфомаэля, ибо культистам запрещено бросать или перемещать раз построенные и освящённые храмы. Стоит властям наткнуться на капище Рогатой тьмы, как культ будет обнаружен и истреблён – такое не раз случалось в прошлом.

> *В пролитии крови мы ищем спасения.*
> *Багряная река указывает нам путь.*
> *Сбереги каждую алую ленту, ибо её*
> *суть укрепляет нас.*

Одержимость Ордо Маллеус

Хотя многие члены Инквизиции считают Братство Рогатой тьмы скорее делом прошлого, чем настоящего, в Ордо Маллеус есть охотники, чья одержимость этим культом стоит на грани безумия. Для таких инквизиторов культ и его покровитель – это те, кто сумели сбежать от правосудия к величайшей досаде и стыду Святых Ордосов. Несколько охотников на демонов ловят каждый слух о Братстве и ради погони за ним готовы пренебречь иными обязанностями и даже поддастся соблазнам радикализма. Некоторые собратья таких фанатиков цинично считают, что эта одержимость имеет практические корни – искоренивший Братство обеспечит себе карьеру в Инквизиции.

Пакт Рогатой тьмы

Демонический владыка Братства – это нечестивая сущность, что требует повиновения и жертв. Бальфомаэль может заключить тёмную сделку с достаточно честолюбивым, беспощадным и бессовестным смертным. Высшие эшелоны Братства состоят именно из таких людей.

Механика *тёмных пактов* подробно описана на стр. 445 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**. Лучше всего сделку с Бальфомаэлем опишут пакт власти или пакт выживания. Кроме того, демон может даровать своим служителям и иные милости, что описаны ниже.

Дары Бальфомаэля

Адский соблазн: посмотрев человеку в глаза и пройдя состязательный тест Силы воли, персонаж может узнать его сокровенное желание или тайный порок. Это будут лишь общие сведения, без точных имён и подробностей, но даже этого хватит, чтобы принести бонус +20 к уместным тестам *«Обаяния»* или *«Запугивания»*. Особенно целеустремлённые, добродетельные или туповатые люди могут быть невосприимчивы к этому – тьме просто не за что зацепиться в их душах.

Кровь теней: этот дар заменяет кровь в сосудах персонажа на чёрный ихор, что превращается в дым, изливаясь из ран. Кожа одарённого при этом приобретает сероватый оттенок (что легко скрыть косметикой), а иных внешних проявлений преображения нет. Одарённый получает особенности *«Демонический»* и *«Ночное зрение»*, а также бонус +10 к Силе и Ловкости.

Демонический фамильяр: слуга демона получает фамильяра или иную тёмную сущность, что обязана служить ему (см. пример такого существа на стр. 136).

Тёмные обряды: ещё один обычный дар демона – знания ритуалов, позволяющим призывать и подчинять младших демонов Хаоса Неделимого, предсказывать будущее, насылать катастрофы, управлять судьбой и выведывать тайны. Жертвы и цена обрядов, раскрываемых Рогатой тьмой, так велики, что Братство использует их очень редко.

Плата демону

Бальфомаэль требователен и суров. Ему нужно лишь полное и беспрекословное подчинение и залог в виде душ последователей, что не могут служить никаким иным богам. Рогатая тьма требует и более вещественных жертв в виде ритуальных расправ с врагами Братства и сожжения подношений слабаков и предателей – лишь это может утолить его голод и наполнить силой его обряды.

Заключившие с Бальфомаэлем тёмный пакт, получают зримые, но слишком дорогие милости – демон требует истинной жертвенности, уничтожения чего-то крайне ценного для последователя. Это может быть что угодно, но зачастую культист вынужден предать и убить близкого друга, любимого человека или свою мечту. От жестокосердных просителей, не знающих привязанностей, демон требует отдать кисть руки, глаз или красоту – в общем, что-то, без чего проситель будет страдать.

Истории, рассказанные во тьме

«Каноник Альберик? А, да, один мой… очень яркий предшественник на посту капеллана. Я не верю тому, что ты слышал – эти глупые байки о чёрных алтарях, сделками с демонами и прочие глупости. Такие суеверия пристало повторять разве что крепостным! Я живу в тех же покоях и пользуюсь той же библиотекой, что и он – если бы там было что-то тёмное, я бы сам это нашёл…»

- брат Рекселл, капеллан из крепости Скейн, Сеферис Секундус

Хотя почти никто из простых людей не знает о существовании Братства, в прошлом оно доставило сектору достаточно неприятностей, чтобы войти в его тайную историю и перечни оккультных обществ. Таким образом, сведениями о Братстве могут владеть не только Святые Ордосы – кое-какие упоминания найдутся в старых запрещённых текстах, судебных решениях и личных дневниках знати и членов Адептус. **Таблица 4-8** показывает, какими сведениями может владеть человек, прошедший **средний (+0) тест** ***Запретного знания (Культы)***.

Тайная история падения Теллурического синдиката

Некогда культ угрожал десяткам миров, а отдельные Братства сильно отличались могуществом и численностью – в одних состоял десяток гильдейцев, а другие охватывали по несколько планет и объединяли в служении Бальфомаэлю тысячи культистов. Нет сомнений, что пика своей силы и опасности самому сердцу сектора культ достиг около четырёхсот сорока лет назад.

В те времена Братство проникло в систему управления Каликсидой и даже в Светозарный двор. Его ширма – Теллурический синдикат – стал ведущей экономической силой во всём секторе. Святые Ордосы столкнулись с ужасной правдой и приняли тяжёлое решение. Прямое обвинение Синдиката и нападение на него отозвалось бы анархией в правительстве и могло бы вызвать гражданскую войну.

Вместо этого, ресурсы и силы Каликсидских Ордосов – Маллеус, Еретикус, Ксенос и других – были брошены на тайную войну. За десять лет все опоры Теллурического синдиката были уничтожены, его кабалы – изолированы и ликвидированы налётчиками, отрядами экзозорцистов-чистильщиков и платными убийцами. В то же время пешки и творения культа вытащили на свет и перебили – говорят, то было самое масштабное применение сил Оффицио Ассасинорум за всю историю Каликсиды.

Многое из того, что Инквизиция знает о Братстве и его тёмном покровителе – плоды того великого и тайного очищения. Тогда Орфей, прославленный охотник на демонов возглавил отряд терминаторов из ордена Серых Рыцарей и сразил воплощение Рогатой тьмы в тайном святилище в глубине катакомб под Теллурической канцелярией в улье Сибеллус. Хотя тогда Братству сломали хребет, а тысячи еретиков и их обманутых прихвостней были перебиты, секта уцелела. Снова и снова Инквизиция находила новые следы Братства, хотя оно так никогда и не вернуло себе былой славы и могущества… или так считает Инквизиция. Другие верят, что безвестие означает, будто еретики научились лучше заметать следы. Они боятся, что если корень зла не обнаружат, рано или поздно Братство воспрянет и снова охватит всю Каликсиду изнутри.

Флавиан Инвикта: кардинал-предатель

Должно быть, самым большим потрясением во всём разгроме Теллурического синдиката стала личность главного сатаниста Братства – им оказался Флавиан Инвикта, кардинал-палатин Святой Экклезиархии. Инвикта был высокопоставленным, но ничем иным не примечательным клириком и посланцем Министорума при Светозарном дворе. На людях он был приятным набожным стариком из древней и уважаемой семьи, уже завершившим свою церковную карьеру, но оказался беспощадным властолюбцем и демонопоклонником, что лелеял мечту править всей Каликсидой из-за трона её губернатора.

Считается, что Инвикта продал душу Бальфомаэлю ещё в молодости, а тщательное изучение его биографии выявило несколько странных совпадений и загадочных смертей, что постигли его соперников и конкурентов. Документы гласят, что кардинал скончался естественной смертью, но в Ордо Маллус ходят упорные слухи, что предатель ещё жив и заключён в усилитель боли под Змеиным бастионом, где пребывает в вечной муке, благодаря проклятию долголетия, которым его одарил Бальфомаэль.

Использование Братства

Братство – почти архетипическое тайное общество или культ, если не считать нечестивой сущности Варпа, что кроется в его сердце. В литературе, кино и играх легко найти немало интересных сюжетных элементов, что легко переработать под Братство Рогатой тьмы и сделать приключение в любом стиле – от классического ужастика до шпионского триллера, приправленного оккультизмом.

Устремления глав культа – алчность, честолюбие, жажда власти – достойны порицания, но понятны и относительно разумны, в отличие от мотивов Пилигримов Хойты. Братство способно плести всесторонние и хитроумные заговоры и действовать более тонко, чем иные еретики (не говоря уже о том, что в его силах призвать несколько демонов, чтобы расправится с соперниками). Братство создано для того, чтобы быть долговременным противником в кампании, посвящённой поиску и уничтожению этой тайной империи. Также оно может враждовать с иными культами и тайными обществами, уничтожая их руками имперских властей.

С другой стороны, из Братства получится отличный злодей для короткого приключения, раскрывающего последствия сделок с демонами или скверну среди аристократов и гильдейцев, погрязших в тёмных обрядах. Особенно весёлый (в игровом плане, конечно!) аспект заключается в том, что Братство предпочитает не убивать, а совращать, и вполне может предложить аколитам купить их бездействие или подрядить на какую-нибудь грязную работу. Это отличный способ ввести в игру *тёмные пакты*, порчу и просто возможность поработать «на той стороне».

Инструктаж Инквизиции

Ордо Маллеус считает Братство Рогатой тьмы явной и непосредственной угрозой Империуму Человека. О существовании этого культа осведомлены все члены каликсидской Инквизиции (хотя многие верят, что нынешнее Братство – лишь тень самого себя из прошлого). Угроза, что исходит от Общества, имеет двоякую природу. Во-первых, это политическая и духовная порча, которую порождают его агенты и заговоры, и опасность эта тем горше, что знатные и богатые братья предоставляют культу деньги, ресурсы и возможности, о которых другие секты не могут и мечтать.

Во-вторых, это демон Бальфомаэль, его творения и порождённые Варпом приспешники – Инквизиция не зря относит их к угрозам «Маллеус Абоминатус Экстремис». Демон – могущественная сущность, способная вызывать многочисленные феномены, обрушивать на врагов проклятия и одаривать своих смертных слуг частицей нечестивого могущества. Его силы небезграничны и прибывают от ритуальных убийств и добровольных жертв. Доказано эффективная стратегия борьбы с Братством состоит их трёх этапов: во-первых, разведка, что поможет понять, как глубоко скверна пустила корни, во-вторых, уничтожение капищ, что ослабит демона, и в-третьих, выявление братьев Рогатой тьмы, продавших души Бальфомаэлю и их казнь именем Императора.

Тёмное братство

Братство Рогатой тьмы – это заговор могущественных и богатых людей, которых поддерживает множество наёмников, прислужников, соискателей, а иногда и призванных демонов. Ниже приведены профили одного из членов правящего кабала и фамильяра, что служит ему.

Рядовые члены культа могут использовать профили *инициатов культа*, *беспутных аристократов* и *торговых магнатов* со стр. 582, 584, 587 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**. Обществу служат и немногочисленные, но умелые и высокопоставленные специалисты (им подойдут характеристики *магусов культа*, *рецидивистов*, *писцов* и т. д.), а хорошо снаряжённые боевики могут быть отражены профилем *солдата отряда смерти*. Призывать демонов способны только члены правящего кабала, а они идут на такое лишь в крайнем случае. Что касается мелких преступников, мутантов и сброду из подулья, что служат некоторым культам, то таковых почти нет в Братстве, которое считает их слишком грубыми, слабыми и неспособными агентами.

Магистр Зент Сайран, слуга Рогатой тьмы

Для всех, кто его знает, Зент Сайран – богатый и успешный гильдейский стряпчий, что действует в интересах множества самостоятельных торговцев и спекулянтов на рынках Синтиллы. Этот худой, аскетичный мужчина средних лет с выбритой головой и пронзительными серыми глазами пользуется большим уважением среди коллег за свою искусность и связи. Сайран живёт в самом роскошном торговом районе Амбулона, и там же ведёт свои дела. Миру неведомо, что Сайран – слуга Рогатой тьмы и один членов правящего кабала, стремящегося воссоздать синтиллийскую ветвь Братства во всём её величии.

Сайран наделён холодным и злобным разумом, похожим на стальной капкан, а также отлично умеет собирать данные, подкупать и шантажировать. Культу Зент важен как связующее звено с преступным миром Амбулона и как мастер решать возникающие проблемы, хотя сам магистр не привык пачкать руки кровью. Ему помогает (и за ним приглядывает) Малассенция, демонический фамильяр, дарованный продавшему свою душу слуге.

Магистр Зент Сайран								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
25	30	30	30	36	46	43	52	49
Количество ран: 18				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				**Броня:** нет.				

Умения: «*Бартер (Тов)+10»*, *«Бдительность (Вос)»*, *«Запретное знание (Демонология, Культы) (Инт)+10»*, *«Командование (Тов)+10»*, *«Обаяние (Тов)+10»*, *«Обман (Тов)+10»*, *«Обыденное знание (Адмистратум, Империум, Окрестности (Амбулон, Маркейнова марка, Синтилла), Торговцы) (Инт)+10»*, *«Оценка (Инт)»*, *«Проницительность (Вос)+10»*, *«Ремесло (Коммерция, Писец, Торговый посредник) (Инт)+10»*, *«Сбор информации (Тов)+20»*, *«Тайный язык (Рогатая тьма) (Инт)+10»*, *«Учёное знание (Бюрократия, Имперский закон, Оккультизм, Философия) (Инт)»*, *«Шифры (Оккультные) (Инт)»*, *«Шифры (Рогатая тьма) (Инт)+10»*, *«Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)+10»*.

Таланты: *«Абсолютная память»*, *«Дальновидность»*, *«Могучий разум»*, *«Оружие ближнего боя (Примитивное)»*, *«Печать Судьбы (2)»*, *«Пистолеты (Лазерные, Стаб)»*, *«Пресыщенный»*, *«Равный (Администратум, Коммерциа, Правительство, Правительство, Преступники, Учёные)»*, *«Сопротивляемость (Психосилы)»*.

Тёмный пакт: Сайран заключил сделку с Бальфомаэлем. Тот даровал ему долгую жизнь и власть над смертными, а также послал на помощь фамильяра. Сайран очень медленно стареет и считается имеющим «*Сверхъестественную Выносливость (×2)»* при сопротивлении ядам и болезням. Также он наделен даром адского соблазна (см. стр. 133), пользуется всеми преимуществами и ограничениями *тёмных пактов* (см. стр. 445 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**) и знает несколько ритуалов.

Оружие: нет или ритуальный моноклинок (1к5+4 Р, ББ 2, бонус Силы учтён).

Снаряжение: строгая, но очень качественная одежда, вокс с зашифрованным каналом связи, окуляр-катехизатор, инфогроссбух, связка ключей и талисманов допуска. При совершении обрядов – чёрная ритуальная мантия и ритуальный клинок. Учитывая богатство, связи и ресурсы магистра, он может вооружится и снарядится соответственно обстоятельствам.

Уровень угрозы: Еретикус Майорис.

Маласcенция, тёмный фамильяр

Маласcенция – это могущественный фамильяр, служанка Бальфомаэля, воплощённая в теле молодой женщины, что любила Сайрана и которую он принёс в жертву тёмному повелителю. Демоница связана с душой Сайрана и служит ему телохранительницей, шпионкой, временами – убийцей и постоянно – напоминанием о его долге. Маласcенция – метаморф, что может принимать разные обличия, но больше всего ей нравится облик бледной молодой женщины. В такой маскировке на публике она выдаёт себя за помощницу Сайрана. Маласcенция выглядит именно так, как могла бы выглядеть дочь, родись у Сайрана и убитой им возлюбленной таковая – это намеренный укол Бальфомаэля.

Маласcенция, тёмный фамиляр								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
37	37	40	^{8}/40	40	37	51	68	37
Количество ран: 25				**Скорость:** 4/8/12/24				
Общий БВ: 8				**Броня:** нет.				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Бесшумный шаг (Лов)+19», «Запретное знание (Варп, Демонология) (Инт)+10», «Обман (Тов)+20», «Проницательность (Вос)+10», «Психическое чутьё (СВ)+10», «Ремесло (Камердинер, Писец) (Инт)», «Скрытность (Лов)+10», «Тайный язык (Рогатая тьма) (Инт)+10», «Уклонение (Лов)+10», «Язык (Все) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Стремительная атака», «Трудная мишень».*

Особенности: *«В тени Варпа», «Демонический (БВ 8)», «Ночное зрение», «Перевёртыш», «Потусторонний», «Связь душ», «Урождённый псайкер».*

В тени Варпа: фамильяр частично скрыт от вездесущего чутья псайкеров или сканеров. Все попытки обнаружить её или определить её истинную природу (благодаря ауспексам, психосиле *«Чувство присутствия»* или *умению «Психическое чутьё»* и т. д.) получают штраф -30.

Истинное обличие: в случае опасности, Маласcенция может вернуться в своё «истинное» обличие – обгорелый, покрытый клеймами остов человека, с бесплотными крыльями из облаков дыма и пустыми, окровавленными глазницами. Характеристики демона при этом не меняются, но он получает особенности *«Демоническое присутствие», «Летун (16)», «Регенерация», «Страх (2)»*, а также *«Природное оружие (Длинные чёрные когти)»*, что наносит 1к5+5 единиц резаного урона (бонус Силы учтён) со свойством «*Варп-оружие»*. Также в этом обличие демоница невосприимчива к огню и зажигательному оружию.

Перевёртыш: этот демон-метаморф может менять обличие и выглядеть как чёрная кошка, маленькая ониксовая статуэтка плачущей девушки, опалённый огнём сервочереп или худая, бледная молодая женщина со зловеще тёмными глазами, в чьём поведении постоянно проскальзывает насмешка. Какое бы обличие не приняла Маласcенция, от неё исходит запах пепла и золы. Для изменения облика требуется полное действие. В иных обличиях Маласcенция получает уместные для новой формы таланты, телесные особенности и характеристики, но её количество ран и иные способности и особенности не теряются (например, он сохраняет особенность *«Демонический»*, показатель Интеллекта, арсенал психосил и т. д.).

Связь душ: сконцентрировавшись и пройдя **рутинный (+10) тест Силы воли**, Сайран может ментально переговариваться с Маласcенцией, видеть её глазами и слышать её ушами (расстояние между хозяином и фамильяром не важно). Если хозяину будет причинён вред, Маласcенция немедленно узнает об этом и может безошибочно определить его местонахождение.

Урождённый псайкер: Маласcенция обладает пси-рейтингом 3 и знает следующие психосилы: *«Призыв пламени»* (8), *«Дальновиденье»* (17), *«Огненная стрела»* (11), *«Меня тут нет»* (14), *«Чувство присутствия»* (7), *«Внушение»* (7), *«Телепатия»* (11), *«Истончение завесы»* (9) и *«Шёпот Варпа»* (13). Применяя их, фамильяр никогда не становится жертвой *психических феноменов*.

Оружие и снаряжение: отлично пошитая одежда писца, личный вокс, зашифрованный инфопланшет, писчий прибор.

Уровень угрозы: Маллеус Майорис.

Нечистые учёные

«На их взгляд человеческое бытие полно надежд, желаний, благородства и слабости. Смотреть на людей их глазами – это всё равно, что смотреть на урожай, что ждёт косы жнеца»

- инквизитор Херрод, «Размышления о Враге потустороннем»

Нечистые учёные – это порождённая Варпом и наделённая плотью болезнь, отправившаяся нести страдания целым мирам и обращать их в гнилые руины. Это демоны, но их волю исполняют не последователи, не фанатики и не слепые дураки, поклоняющиеся им как ложным богам, но неутомимые чумные мертвецы.

Среди слуг Губительных сил ходят легенды, что нечистые учёные рождены из союза болезней, свирепствовавших на забытой войне столетия назад. Говорят, что в том далёком прошлом постоянные войны вокруг Ока Ужаса породили множество эпидемий чумы и других недугов, и на помощь страждущим отправился огромный госпитальный корабль. Но помимо подаяния и целителей, на брту был ещё один смертоносный груз – целый арсенал биологических агентов, некротических ядов и образцов ксенохворей, собранных на сотне миров.

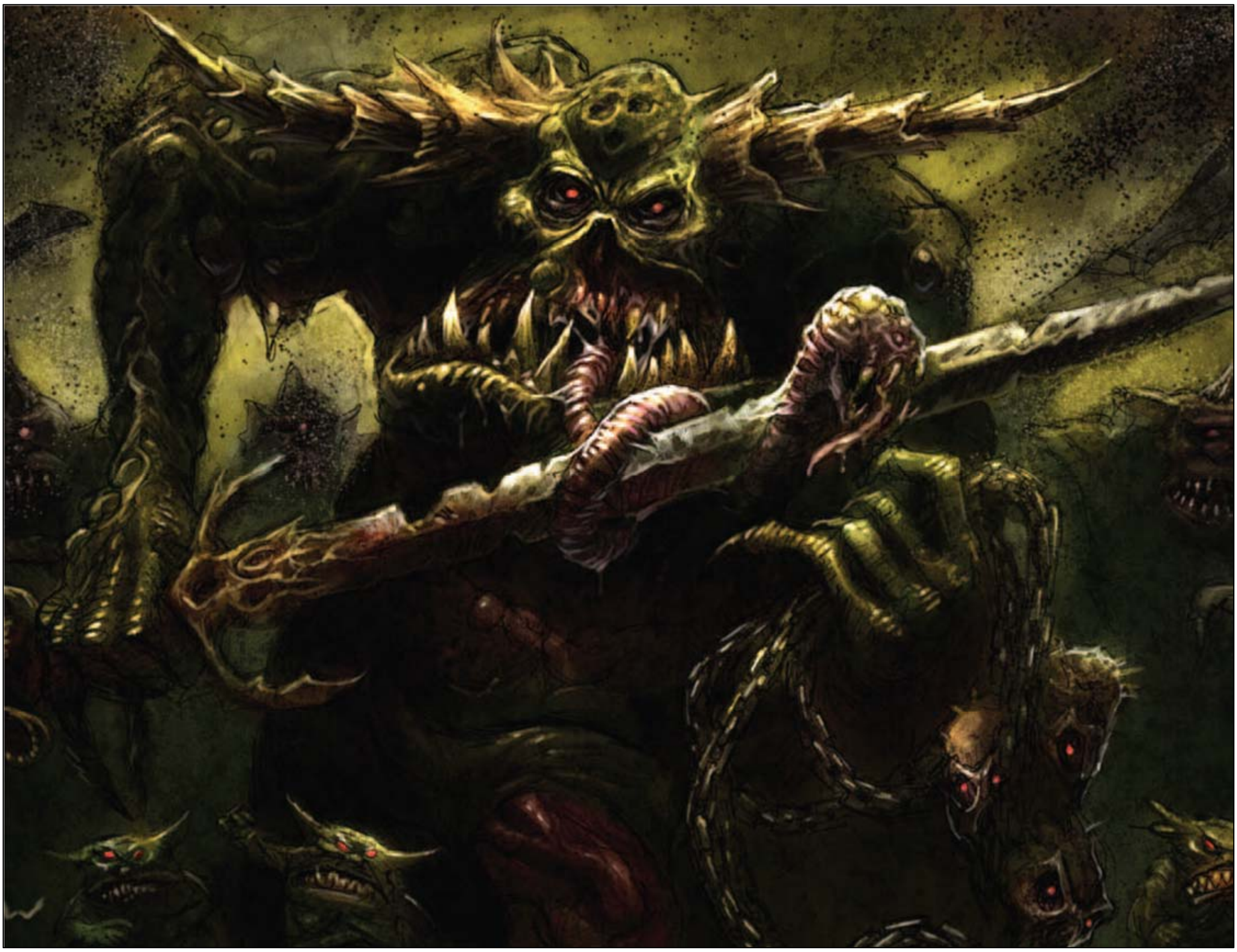
Легенды гласят, что во время варп-перехода вблизи Ока этот великий спасительный ковчег, чьё название ныне утеряно, подвело поле Геллера. Мощь Варпа разрушила стазисные капсулы, где хранились вирусы, наполнила их противоестественной жизнью и даровала сознание. Беснующиеся ужасы уничтожили всех живых на борту и отправили тысячи стенающих душ в небытие. Так были рождены Нечистые учёные – воплощения бесчувственной, неизбирательной смерти, созданные Варпом дабы вести безмолвную, но неустанную войну против самой жизни.

Один вид нечистых учёных вызывает отвращение – это мерзкие, вонючие и грязные защитные костюмы, безмолвные, бескостные, неуклюжие и наполненные жидкой гнилью создания, неотвратимые, как сама смерть. Эти твари не только сохранили знания и умения бывших хозяев, но и наделены злокозненным разумом и сверхъестественным могуществом демонов распада и разложения. Их гложет ненависть ко всему, что живёт и дышит, и в этой войне на уничтожение они готовы на всё. Появление учёных предвещает та самая болезнь, что движет ими – она может пронестись через Варп, отзываясь на одинокий отчаянный зов, заразить позвавшего и начать распространяться, торя путь для демонов, что обрушат на человечество своё возмездие и явят ему дары Владыки разложения.

Демоническая чума

Нечистые учёные – это демонические сущности, которым не нужны смертные прислужники. Они не собирают вокруг себя гнёзда культистов и не отзываются на обряды колдунов (если только сами того не захотят). Другие культы распространяются, подобно болезни, но нечистые учёные – это и есть болезнь, порождённая Варпом. Они ползают по плоти реальности и постепенно убивают её, как обычный вирус убивает человека. Нечистыми учёными движет лишь одно всепоглощающее желание – разносить заразу и убивать до тех пор, пока в живых не останется никого. С ними нельзя торговаться, их нельзя убедить и их нельзя отговорить от своих замыслов.

Ордо Маллеус считает, что эта нечестивая чума – дело рук Губительной силы, именуемой Владыкой разложения, которую иные величают Нурглом, Отцом чумы и Несущим отчаяние. Нечистые учёные воплощают несколько болезней демонического происхождения, что Ордо Маллеус обобщенно называет штаммом



«Фидай» (в честь региона Каликсиды, где с ним впервые столкнулись). Сами учёные – просто вместилища вируса, воплощения ниспосланной из ада заразы. Эпидемия «Фидая» проходит в несколько стадий, с каждым из которых ужас и смерти будут множится, пока их совокупная масса не разорвёт преграду между тварным миром и Варпом – тогда мёртвые восстанут, а нечистые учёные придут, дабы забрать добычу своего господина.

Когда покойным нет покоя

Вспышки различных штаммов чумы зомби, при которой скончавшиеся обращаются в ходячих мертвецов – это плоды некромантии, порочных технологий или энергий Варпа. Такие эпидемии случались на протяжении тысячелетий, но, к счастью, были относительно редки. В последние десятилетия в секторах и мирах сегментума Обскурус заметно участились такие случаи, вызванные деятельностью чумных культов и происками древнего врага.

Участие во вспышках болезней сущностей Варпа – таких как нечистые учёные – это новый и очень тревожный знак. Демоны озаряют эпидемии своим злокозненным разумом, отчего с болезнью становится труднее бороться или сдерживать. В Скинии Святых Ордосов сегментума читают, что нечистые учёные виновны в гибели множества поселений, кораблей и городов по всему сегментуму – в Каликсиде, Мандрагоре, Медузе и Иксаниаде. Особенное беспокойство Каликсидского конклава вызывает тот факт, что за последние полвека в пределах их сектора было замечено пять подтверждённых вспышек вируса «Фидай» (после эпидемии на Скале Саттера).

Живые мертвецы и зомби Варпа

Ходячие мертвецы – не самые распространённые, но давние враги Инквизиции. Такие создания могут быть могучими и верными слугами для колдуна-богохульника или владеющего темнейшими искусствами псайкера, но запретная наука также может вдохнуть подобие жизни в дергающийся труп.

Чтобы отобразить эти виды мертвецов, используйте приведённые ниже характеристики чумного зомби, но удалите из профиля все упоминания штамма «Фидай» и подгоните остальные спецправила под свои нужды. Например, свирепые, одержимые демонами трупы, жаждущие отведать человеческой плоти, могут получить талант *«Яростный натиск»* и +10 к Силе и Ловкости, но заодно страдать от *варп-нестабильности*. С другой стороны, неуклюжие уродцы, порождённые губительными химикатами и запрещённым биологическим оружием, могут получить свойство *«Токсичное»* для всех своих атак, но лишиться спецправила *«Нечестивые»*, бояться яркого света или огня и продолжать без конца гнить.

Штамм «Фидай»

Путь передачи и шанс заражения:

- Прикосновение в телу заражённого: 5%
- Прикосновение к заразной крови или внутренним тканям заражённого: 30%
- Ранение от укуса или удара (т. е. получение от заражённого любого урона): 50%
- Употребление сильно загрязнённых веществ (например, воды, в которой плавали трупы умерших от чумы): 50%
- Глубокая рана, полученная от заражённого (т е. получение от заражённого любого критического урона): 75%.

Инкубационный период: от десяти минут до пять дней (по решению ведущего).

Исходный штраф на тесты Выносливости: -10.

Воздействие: если жертва набрала любое количество ступеней провала, у неё начинается сильная лихорадка, а на теле появляются зелёные отметины. Плоть быстро иссыхает и отслаивается. Также жертву начинает рвать нечистой кровью. Эти симптомы длятся примерно час, в течение которого больной получает штраф -30 на все тесты. Спустя час жертву скручивают жестокие судороги, и она умирает в страданиях, но может вернуться в виде чумного зомби. Медицина против этих симптомов бессильна, но может помочь экзорцизм (см. талант *«Очисть нечистое»* на стр. 131 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). Спасённая жертва навсегда потеряет 1к10 единиц Силы и Выносливости. Также см. правила болезней в дополнении **«Охотник на демонов»**).

Невосприимчивость: поскольку эта болезнь имеет демоническую природу и служит оккультным выражением отчаяния и порчи, люди, наделённые талантами *«Чистая вера»* или *«Ритуал чистых помыслов»*, либо особенностями *«Потустороннее»*, *«Машина (3+)»* (если только в таком существе не осталось много органических тканей) или *«Демонический»*, не могут заразиться «Фидаем». Также от болезни спасает *тёмный пакт*. Талант *«Непоколебимая вера»* предоставляет бонус +20 к тестам, предпринятым для сопротивления заражению.

Заражённый Ноль: первая жертва штамма «Фидай» испытывает всего лишь острую лихорадку в течение часа. После этого она превращается в заразного переносчика болезни, но не страдает от неё сама. Также на неё не будут действовать другие болезни и токсины.

Использование нечистых учёных

Нечистые учёные – это прямая и недвусмысленная угроза, что отлично подходит для динамичных сюжетов о выживании и защите невинных. Учёные и их разлагающиеся приспешники – это жестокие и кошмарные противники, так что в приключении о них вряд ли будет место для интриг! Хороший способ отразить классический ход заражения – проследовать описанным ниже путём развития эпидемии до самого явления нечистых учёных. Такие игры лучше начинать с первой вспышки неизвестного заболевания. Аколиты спешно отправятся определять природу опасности и сами поймают себя в ловушку, оказавшись среди толп чумных зомби.

С другой стороны, резко разгоревшаяся эпидемия и явление нечистых учёных может решительно прервать другое расследование, что ведут аколиты, которые не охотились на «Фидай», а просто оказались не в том месте, не в то время.

Третий вариант состоит в том, чтобы изменить классическую схему и, возможно, вовсе отказаться от учёных, оставив лишь чумных зомби – например, аколиты могут оказаться на корабле или космическом скитальце, где культ заражённых мутантов похищает врачей, чтобы принести их в жертву своему тайному повелителю – нечистому учёному.

Ведущему рекомендуется с осторожностью заражать аколитов, ведь «Фидай» крайне опасен и быстро убивает. Если ваши герои погибнут, едва войдя в заражённый район, игра выйдет скучная, так что тщательно спланируйте приключение.

Нечистые учёные – это создания Хаоса, болезней и распада, а потому другие демоны, что служат Владыке разложения, могут отозваться на их зов и прийти им на помощь. Последние стадии эпидемии могут ознаменоваться вторжением демонов – например, чумоносцев (см. стр. 599 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**), чумных свор (описаны ниже) и любых гнилостных демонов, каких вы пожелаете придумать.

Вспышка на Скале Саттера

Скала Саттера: астероидное шахтёрское поселение, великое облако Фидай

Численность населения до инцидента: 120 000 (приблизительно)

Инфицирование заражённого Ноль: предположительно, произошло в 363.724.M41. Заражённый Ноль неидентифицирован.

- **12 часов после появления заражённого Ноль:** около 13 000 жителей Скалы Саттера уже заражены. Ни власти, ни граждане ещё ни о чём не знают. Крайне быстрому распространению инфекции способствует малая площадь поселения и система рециркуляции воздуха.

- **14 часов после появления заражённого Ноль:** начинают появляться первые симптомы. Находящиеся в неведении люди продолжать работать, что ускоряет распространение болезни, и число заражённых превышает 20 000.

- **15 часов после появления заражённого Ноль:** первые летальные исходы. К властям устремляется поток докладов о смертях. Не имея опыта борьбы с эпидемиями, власти не установили немедленного и жёсткого карантина, из-за чего заражение продолжилось. Примерное число умерших – 4000 человек, в основном, совсем юных или старых и немощных.

- **17 часов после появления заражённого Ноль:** число погибших растёт, в медицинских учреждениях вводится военное положение и выставляется охрана. Население охватывает паника – люди пытаются штурмовать уже охраняемые больницы или сбежать на кораблях, но в доках также встречают отпор. В толпах болезнь продолжает распространяется безо всяких препятствий. Погибло уже около 10 000 человек, а заражена почти половина населения.

Дополнение: в это время со Скалы Саттера отчалило два межзвёздных грузовых судна. Первое, перевозчик „Аксмунди", пропал без вести, а второй – „Крин 77 3" был из предосторожности уничтожен до того, как смог пришвартоваться в орбитальных доках Линда.

- **18 часов после появления заражённого Ноль:** власти начинают осознавать масштаб бедствия и природу проблемы. Водоснабжение и вентиляция отключены, все районы, которые можно опечатать – опечатаны, всё начальство, проявляющее признаки заражения, помещено в карантин. Промышленные и правительственные комплексы изолируются и задействуют собственные установки по очистке воздуха и воды. Начинаются серьёзные гражданские беспорядки. Погибло примерно 23 000 человек, около одной пять потерь вызваны бунтами и мерами предосторожности.

- **22 часа после появления заражённого Ноль:** мёртвые встают и нападают на живых. Отряды силовиков, размещённые по всей колонии, быстро гибнут. Власти посылают сообщение с описанием положения и просьбой о помощи. Цириндал Зей, единственный астропат Скалы, отправляет сообщение, когда у людей в „безопасных" зонах проявляются первые признаки заражения. Число погибших достигает до 42 000 человек.

- **24 часа после появления заражённого Ноль:** в карантинных анклавах, удерживаемых властями, начинается анархия, а снаружи остаются лишь мёртвые. Выжившие, лишённые руководства, сбиваются в небольшие группы, чтобы совместно бороться за жизнь. По улицам шествуют толпы мёртвых. Появляются создания Варпа. Астропат Зей отправляет последние сообщения и совершив самоубийство, отдаёт душу Императору. Число погибших достигло 60 000 человек.

- **26 часов после появления заражённого Ноль:** восставших мертвецов на Скале стало больше живых. Существа, определённые как „Нечистые учёные" появляются среди мёртвых, а порождения Варпа уничтожают последние оплоты незаражённых. Энергоснабжение отказывает, происходят локальные случаи декомпрессии и пожары, что губят ценные хранилища данных. Примерные потери – абсолютные (более 117 000 человек).

- **2028 часов после появления заражённого Ноль:** крейсер „Пятый молот Друза" типа „Неустрашимый" высаживает на Скалу Саттера абордажные группы флотских оруженосцев в герметичной боевой броне и агентов Инквизиции. Обнаружен высокий уровень инфекции в атмосфере. Группа высадки добирается до данных силовиков и властей, попутно обнаруживая множество трупов, но ни следа выживших, сущностей Варпа или ходячих мертвецов. Эфирное сканирование указывает на серьёзное и опасное ослабление завесы между Варпом и Материумом. Полученные данные говорят, что в Z+1007 часов была запущена спасательная капсула (причины пуска, наличие пассажиров и точка назначения не установлены).

- **2037–2050 часов после появления заражённого Ноль:** абордажные группы отступают, реакторы Скалы Саттера перегружают, что вкупе с последующим обстрелом с „Пятого молота Друза" уничтожает станцию.

Патология Порчи

Как и любая другая болезнь, Нечистые учёные имеют свою патологию и способы распространения, подробно описанные ниже.

Первая стадия: оккультное рождение Заражённого ноль

Череда событий, что приведут в появлению нечистых учёных, начинается с заражения одного человека. Как это происходит – не совсем ясно, ибо воля богов Хаоса неисповедима, но Ордо Маллеус верит, что в душе первого больного всегда кроется мрачный и глубокий изъян, что призывает скверну, а она – откликается на этот зов. Если это правда, то это должен быть не просто порок, но тёмное и зловещее отчаяние такой глубины и злобы, что способно отдаваться в Варпе и привлекать болезнь как огонь – мотыльков. Как именно происходит заражение – остаётся лишь гадать, но как болезнь прогрессирует, Инквизиции удалось установить.

На первых порах единственным видимым симптомом остаются приступы лихорадки и кошмарные видения, что проходят уже через несколько часов, оставляя жертву как будто здоровой. Но как ни было сильно тело, душа этого человека уже потеряна – отныне он становится ходячей чумой, вместилищем нечестивого бедствия, ныне известного как штамм «Фидай». Такая жертва – внешне здоровая, но чудовищно заразная – будет жить обычной жизнью, не ведая, что таится внутри неё и пятная скверной всё, чего коснётся.

Таким образом носитель распространяет «Фидай» так, как не смог бы ни один явно больной. Дедушка лихорадок искусно помогает первому заражённому – он никогда не подцепит другую болезнь, и будет делиться своим даром со всеми вокруг, становясь оком чумной бури, что губит всех, кто ему дорог. Ордо Маллеус и Ордо Сепультурум называют эту пропитанную мором и безвозвратно проклятую душу «заражённым Ноль».

Вторая стадия: колонизация и распространение

После того как заражённый Ноль, сам того не ведая, начнёт разносить заразу, эпидемия будет лишь нарастать. Порождённая изменчивой демонической природой хворь, что разносит заражённый Ноль, не похожа на обычную – она может начать убивать через несколько дней, а может – через несколько часов. Можно подумать, что болезнь разумна сама по себе и способна выждать нужный миг, чтобы охватить как можно больше людей и только потом начать губить своих носителей. Впрочем, соблазнившись определённой группой жертв (например, врачами) или оказавшись на грани обнаружения, «Фидай» резко переходит в новую стадию. Жажда сеять смерть может подтолкнуть его действовать раньше, ибо демон никогда не откажется от пира.

Болезнь являет себя в виде жуткой и хаотичной мешанины симптомов – от кровавых отёков, рвоты и свирепой лихорадки до появления странных зелёных отметин на коже и быстрого омертвения плоти – так или иначе «Фидай» за несколько часов с появления первых симптомов приводит к мучительной смерти. Как только будет отнята первая жизнь, болезнь начнёт действовать быстрее и страшнее. Сотни, даже тысячи станут погибать за несколько часов, что вызовет панику и беспорядки, что будут лишь нарастать – рано или поздно власть не сможет справится с ними.

Третья статья: ходячие мертвецы

С этого мига болезнь уже не просто терзает тела заражённых, но стремиться разорвать те нити, что удерживают человечество единым и могут помешать её неоспоримому гнилостному господству. Мертвецы восстают из могил в поисках живых – их телами движет демоническая чума, будто клетками одного огромного и чудовищного организма.

Ходячие мертвецы неумолимо разыскивают и убивают живых, а каждый убитый пополняет их ряды. Чем больше становится охотящихся покойников, тем шире развернутся ужас и беззаконие, если только Инквизиция, военные или иная могучая сила не вмешается. Переход эпидемии в следующую стадию может предотвратить лишь всеобщее очищение огнём и верой, а сдержать болезнь может лишь безжалостное применение силы.

Четвертая стадия: явление нечистых учёных

Когда ходячие мертвецы заполонят всё вокруг, пробьёт час явится их повелителям. В самом сердце охваченной болезнью местности, в тихом и тёмном месте, омытом смертью и отчаянием, ткань реальности будет прорвана под аккомпанемент жужжания мух. Нечистые учёные ступят в тварный мир, а по их следам придут иные демоны Владыки разложения.

Сколько нечистых учёных появится – зависит от масштабов эпидемии. Большой город, охваченный «Фидаем», и терзаемый легионами ходячих мертвецов, привлечёт дюжину демонов, а предсмертные муки небольшого поселения удостоятся лишь одного учёного, что отправит последние обряды. Эти чудовища – сама чума во плоти. Они могут управлять ордами ходячих мертвецов, владеют силами Варпа и пожирают жизнь подобно стаям голодной саранчи. Направляемые единой волей ходячие мертвецы будут стремиться сломить остающиеся очаги сопротивления и бедствие становится войной.

Пятая стадия: истребление и распространение

Последний этап цикла происходит лишь если нечистые учёные сумели одержать верх и уничтожить своих жертв. Смерть и гниение торжествуют победу, и ходячие мертвецы начинают гибнуть второй раз – их плоть изгнивает, а воздух наполняет жужжание множества толстых трупных мух.

В этом совершенном саду разложения бродят нечистые учёные, наслаждаясь всплесками смерти и распада и собирая образцы мутировавших болезней, порождённые этой эпидемией. Если среди жертв ещё будут немногочисленные живые – нечистые учёные не станут искать их, ибо Владыке разложения нужна живая плоть, дабы прививать ей новые чумные чудеса, и свидетели, что разнесут весть о его триумфе. Наконец, нечистые учёные возвращаются в ад, что породил их, где будут ждать следующей эпидемии, где и когда бы она не случилась.

Инструктаж Инквизиции

Нечистые учёные и штамм «Фидай» опасны не только теми разрушениями, что приносят – Инквизиция предполагает, что они служат лишь частью масштабного тёмного замысла. В Каликсидском конклаве бытует мнение, что лишь благодаря промыслу Императора и отважным действиям его служителей, сектор избежал ещё больших потерь. Все Святые Ордосы должны зорко следить за новыми проявлениями этой опасности и идти на любые меры, чтобы сдержать или устранить вспышку эпидемии, где и когда бы она не возникла. Долг Инквизиции и особенно Ордо Маллеус – неустанно преследовать нечистых учёных и изучать их природу, чтобы облегчить будущие схватки с ними, ибо угроза, что представляют эти демоны, не только велика, но и неизбывна. Они – сама болезнь, что способна двигаться, выжидать и выживать, и которая жаждет лишь нести страдания и смерть.

Дети распада: Нечистые учёные и их жертвы

Чумные зомби штамма «Фидай»

На первый взгляд, эти существа похожи на измождённых жертв чумы с безжизненными глазами в заляпанной кровью и грязью одежде, но это не может сгладить ужас друзей и близких усопшего или уменьшить их горе. Когда эпидемия разгорается всё сильнее, и появляются сами нечистые учёные, эти зомби начинают разлагаться быстрее обычного и превращаются в ужасные гниющие горы вонючей плоти. К сожалению, это не делает их менее опасными или смертоносными.

Чумной зомби штамма «Фидай»								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
20	-	40	$^{6}/_{30}$	10	10	15	20	01
Количество ран: 10				**Скорость:** 1/2/3/-				
Общий ББ: 6				**Броня:** нет.				

Умения: нет.

Таланты: нет.

Особенности: *«Заражённый (штамм Фидай)», «Нечестивое», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (Мёртвые руки и зубы)», «Сверхъестественная Выносливость (х2)», «Страх (1, но может возрасти до 2 у особенно изуродованных болезнью тел)», «Ходячие мертвецы».*

Ходячие мертвецы: эти движущиеся трупы призваны к жизни тёмными силами, и потому неудивительно, что их очень трудно «убить». Этим существам не нужно дышать, они нее устают, не болеют и не боятся ядов и других природных опасностей. Мертвецы не могут быть *оглушены* и не получают штрафов за то, что ранены. Кроме того, им засчитывается только урон, нанесённый в *торс* и *голову* – любые ранения в *руки* и *ноги* не оказывают никакого воздействия (но критический урон делает конечность бесполезной).

Нечестивые: *благословлённое* и *святое* оружие наносит такому врагу двойной урон (после учёта брони).

Оружие: мёртвые хватка и зубы (1к5+4 Р, Примитивное, заражение, бонус Силы учтён).

Снаряжение: нет (зомби способны использовать простые инструменты и оружие по приказу нечистого учёного, но огнестрельное оружие и другие сложные устройства остаются за гранью их понимания).

Уровень угрозы: Маллеус Минима.

Чумная свора

Чумная свора – это бездумная демоническая сущность, появляющаяся в телесной вселенной в виде стаи саранчи, пчёл, мух ил иных тварей совершенно кошмарного облика, несущих с собой гниение и распад. Эти чудовищные своры движутся как единый нечестивый организм, набрасываются на всех встречных, сдирают их плоть с костей, оскверняют и уничтожают всё, чего коснутся. Ниже приведён профиль своры по массе сопоставимой со взрослым человеком, но встречаются своры иного размера – как меньше, так и больше.

Чумная свора								
ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
35	-	05	$^{4}/_{25}$	40	10	35	20	-
Количество ран: 25				**Скорость:** 4/8/12/24				
Общий ББ: 4				**Броня:** нет.				

Умения: *«Бдительность (Вос)+20», «Психическое чутьё», «Уклонение (Лов)».*

Таланты: нет.

Особенности: *«Варп-нестабильность», «Демонический», «Демоническое присутствие»* †, *«Зверь», «Ночное зрение», «Потусторонний», «Природное оружие (тысяча пастей)», «Стая»* ††, *«Страх (2)».* Также существо с шансом 50% будет иметь особенность *«Летун (2к10)».*

† Демоническое присутствие: все вокруг чувствуют, будто под их кожей постоянно что-то шевелиться, а слух забивает фантомный стрёкот множества мух. Все существа в радиусе двадцати метров получают штраф -10 на тесты Силы воли.

†† Стая: любая атака, что не имеет свойств *«Взрыв»*, *«Огненное»* или *«Разброс»* или не являющаяся *святой*, наносит этому существу лишь половину урона. Как правило, стаю нельзя взять в *захват*, *сбить с ног,* или *подавить огнём*. Также стая может «просачиваться» через небольшие проходы, вроде вентиляционных шахт, но не может прыгать. Стая считается уничтоженной, когда её количество ран упадёт до нуля. Атаки стаи имеют случайный показатель бронебойности (определяемый броском перед расчётом урона от каждой попавшей атаки), что отражает способность стаи облеплять врага и кусать в самые уязвимые места. В силу своей демонической природы чумные своры получают двойной урон от *благословлённых* атак и *варп-нестабильности*.

Оружие: тысяча пастей (1к10 Р, ББ 1к5, Разрывное, бонус Силы учтён).

Уровень угрозы: Маллеус Миноркс.

Нечистые учёные

Нечистые учёные – воплощение чумы и погибели, чудовищные аватары демонических болезней, что отнимают жизни у тех кусков гнилостной плоти, в которых она ещё теплиться. Эти твари похожи на людей в заляпанных нечистотами защитных костюмах, покрытых каплями влаги, будто по́том, что выступает на коже больного лихорадкой. Внутри костюма нет ничего, кроме жидкой плоти и копошащихся вредителей, удерживаемых вместе лишь конструкцией скафандра. Этими неуклюжими, лишёнными костей телами управляют демонические сущности, вынашивающие свои мрачные планы. Нечистых учёных окружают осязаемая аура ужаса и отвратительные миазмы – один лишь вид этих тварей повергает в ужас того, кому не повезёт лицезреть их. Хуже лишь услышать жужжащие голоса в своей голове или стать подопытным в опытах по умерщвлению плоти.

Нечистый учёный								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
28	28	35	$^{6}/_{35}$	30	40	35	38	30
Количество ран: 15				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 6				**Броня:** грязный защитный костюм (всё по 2).				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запретное знание (Варп) (Инт)+20», «Лазанье (Сил)», «Медика (Инт)+20», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Техника) (Инт)», «Оценка (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)», «Технология (Инт)+10», «Химия (Инт)», «Язык (Любой нужный) (Инт)»*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное)».*

Особенности: *«Демонический (БВ 6)», «Демоническое присутствие» †, «Заражённый» ††, «Ночное зрение», «Порождение кошмара», «Потусторонний», «Странная физиология», «Страх (3)», «Ужас внутри» †††.*

† Демоническое присутствие: слух всех вокруг забивают переполненные медицинским жаргоном разговоры, рыдания, мольбы и жужжание насекомых, цвета блёкнут, краска идёт пузырями, а металл ржавеет. Все существа в радиусе двадцати метров получают штраф -10 на тесты Силы воли.

†† Заражённый: нечистые учёные носят в себе вирус штамма «Фидай» и могут распространять заразу по желанию (как и зомби). Кроме того, все атаки нечистых учёных имеют свойство *«Токсичное»*, а нанесённые ими раны немедленно заражаются и гниют.

††† Ужас внутри: нечистый учёный может освободиться от защитного костюма, чтобы выпустить наружу демоническую сущность. Это требует полного действия и, по его завершении, нечистый учёный превращается в чумную свору. Если нечистого учёного убили «обычным» оружием, он с вероятностью 50% может не погибнуть, а превратиться в чумную свору.

Телепатия: у нечистых учёных нет ртов, но они могут говорить, автоматически используя психосилу *«Телепатия»*, не рискуя вызвать *психический феномен* или *варп-прорыв*. Голос нечистого учёного в голове другого человека подобен жужжанию насекомых, копошащихся в мозгу. Услышавший этот голос немедленно получает 1к5 *очков безумия*, если не пройдёт **средний (+0) тест Силы воли**, чтобы справится с захлёстывающим его ужасом. Эта способность во всех отношениях считается психосилой.

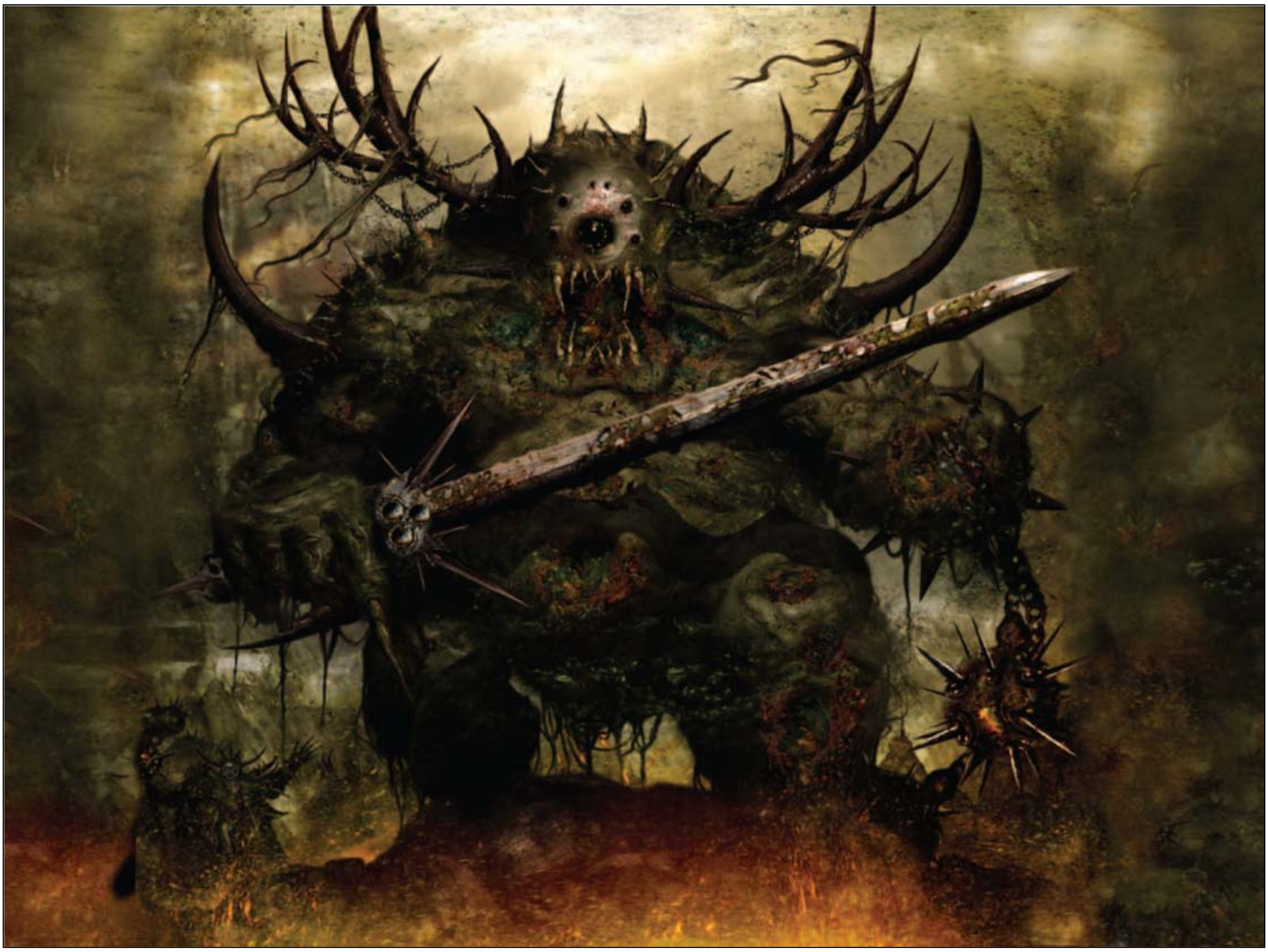
Повелитель зомби: зомби «Фидай» служат продолжением болезни, что воплощают нечистые учёные. Такая связь позволяет им полностью управлять действиями зомби в пределах трёхсот метров от себя. Нечистый учёный может видеть их глазами и действовать их руками. Управление этими зомби в таком радиусе занимает свободное действие. Эта способность работает сама по себе, но во всех остальных отношениях считается психосилой.

Броня: грязный защитный костюм (всё по 2).

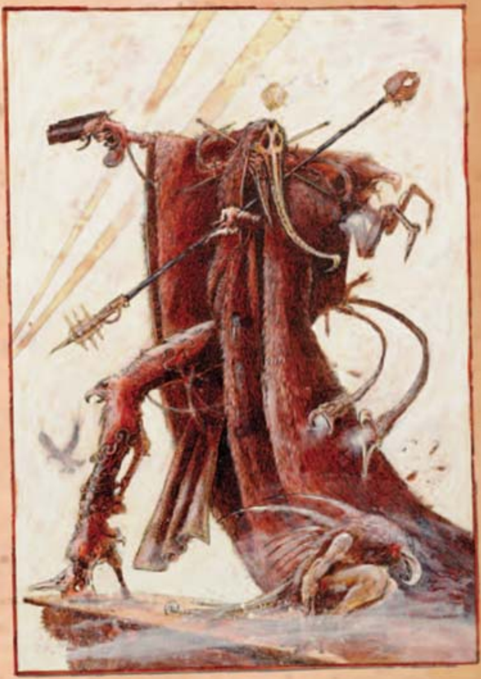
Оружие: грязный хирургический нож (3 м., 1к5+ Р, ББ 3, Токсичное), костеруб (1к10+4 Р, ББ 2, Громоздкое, Разрывное, Токсичное) или едкий распылитель из костюма (10 м., 1/-/-, 1к10+2 Э, ББ 6, Заразное, Огненное, Токсичное). Бонус Силы везде учтён.

Снаряжение: только ржавые и заразные медицинские инструменты.

Уровень угрозы: Маллеус Майорис.



Двор Блистательного короля



Любая попытка изучить или понять устройство Паноптикума обречена на провал, ведь, чтобы понять истину, нужно стать её частью, а стать частью Паноптикума — значит погибнуть. Впрочем, в руки Инквизиции и оккультистов попали обрывочные сведения о культе через бред безумцев, тёмные аллегории, древние легенды и последствия сотворённых сектантами ужасов. Один такой фрагмент касается Двора Блистательного короля — он же Король-в-лохмотьях, он же Празднество Пустого владыки. Эта мрачная и пугающая легенда основала на мальфийских мифах, простирающихся в докаликсидскую эпоху, в тёмную и древнюю историю этой планеты, но теперь она неразрывно связана с культом.

Двор, расположенный в древнем городе, под светом солнц, что не имеют имён — мифическое место, царство чудесных возможностей и откровений, видений, что одновременно предвещают катастрофы, распад и разрушение. Сам Блистательный король — парадоксальная фигура; он вызывает страх и благоговение, он воплощает сияние и смерть. Его описывают как терпеливую и беспощадную силу, чьё приближение несёт хаос и безумие для тех, кто взглянет ему в лицо. Из оккультных трудов и шёпота демонов можно узнать, что Паноптикум служит этому существу посланниками и предвестниками. Другие говорят, что Король — лишь маска и просто оболочка для бесформенного воплощения безграничного безумия и перемен из глубин самого Варпа, сущности, которую в запретных текстах именуют Тчаром или Тзинчем, Меняющим пути и Разрывателем завес.

Паноптикум

«Пойди и посмотри, ты должен пойти и посмотреть»

- последняя передача от Элдреда Кейна,
аколита Авентинского района, Мальфи

Среди всех опасностей, с которыми борется каликсидский Ордо Маллеус, мало найдётся более страшных, странных и малопостижимых, чем Паноптикум. В Инквизиции есть даже люди, считающие этот культ выдумкой – несуществующей, вымышленной угрозой, не более, чем догадкой, сотканной из полуправды и чрезмерного страха. В свою очередь, это заставляет подумать, что даже Святые Ордосы поражены скверной Паноптикума – несколько охотников на демонов уже участвовали в незаконных операциях, призванных вычистить её.

Но правда намного ужаснее. Паноптикум существует, и его опасность не в том, что он может погубить несколько сотен жизней, тысячу или миллиард. Культ пытается подкопаться под основание самого сущего и низвергнуть Каликсиду в бездну Хаоса, откуда никому не будет возврата.

Паноптикуму есть что показать, что он всех приглашает пойти и посмотреть.

Путь носителя откровений

Колдуны-дилетанты и торговцы запретным знанием произносят название «Паноптикум» со страхом – это имя воплощает в себе ужас, тёмные легенды и врага, что страшнее даже Святой Инквизиции. Это культ тайного и несравненного могущества, что несёт телесную порчу и безумие, чьё прикосновение оскверняет плоть мутациями Варпа, а колдовство – разрывает реальность и переделывает её.

Паноптикум, как предполагает его имя – это собрание секретов, переплетённых заговоров и невообразимых ужасов. Кроме того, это зрелища, чудовищные представления, на которых культисты показывают публике то, что называют истинной природой вселенной, ко всём её великолепии и кошмаре. Такие откровения не могут не повреждать рассудок, тело и душу, и мало кому удаётся принять этот посыл и выжить. А те, кто выжил, меняются навсегда.

Планы и труды Паноптикума остаются неведомыми даже тем, кто знает о существовании культа. Впрочем, в Ордо Маллеус зреет чудовищное подозрение, что кажущиеся несвязанными заговоры и интриги Паноптикума суть части исполинского плана по разрушению реальности как таковой через разрушение рассудка, изменение восприятия человечества, чтобы оно лучше могло постичь новую «реальность» Варпа, и низвержение завесы между истинным и мнимым. Так это или нет, но те немногие, что пережили столкновение с Паноптикумом, считают, что его истинный план будет таков, что ни один здоровый разум не сможет понять его.

«Жги! Жги! Жги!
Сжигай их всех!
Ха-ха-ха-ха-а!»

- приказ, отданный на битве на
«Вере превыше разума»

Разорванная плоть и искажённая реальность

> *«…он не носит маску… он не носит маску… он не носит…»*
>
> - подозреваемый, задержанный после убийства префекта Страбона в Свинцовом городе; позже признан безумцем и казнён

Паноптикум – это вереница безумцев, колдунов, сумасшедших интриганов, душевнобольных убийц и скульпторов плоти, именуемых Носителями откровений – именно они правят культом. Каждый безоговорочно верит в своё дело и фанатично предан непостижимым для чужаков убеждениям. Их вера сосредоточена на тайных откровениях, и чудесах и прелести безграничного телесного и душевного изменения. Они бесконечно планируют Великое откровение, что принесёт всему человечеству уже открытую им благодать. Они совершают будто бы несвязанные друг с другом убийства и разрушения, подчиняя события той или иной закономерности и сеют вспышки безумия и несчастия. С пылом истинно обращённых культисты делятся дарами с другими, нередко создавая буквальные паноптикумы извращённых существ и зверей, многие из которых когда-то были людьми.

Подобно душевнобольному, культ твёрдо убеждён в правоте своего дела и готов на жертвы. Сектанты способны поддерживать завесу тайны благодаря своим умениям изменять плоть, проникать в чужой разум и даже искажать пространство. Так они скрывают себя от чужих глаз и избегают прямых столкновений с имперскими властями (если сами того не хотят). В прошлом культ маскировался под театры, постоялые дворы и публичные места в бедных районах на границе с подульями. Убежища паноптикумовцев находили даже в санаториумах и страннноприимных домах, где собирались отбросы общества, бродячих цирках и даже – какая ирония! – в буквальных паноптикумах, где выставляли зверей и инопланетных созданий.

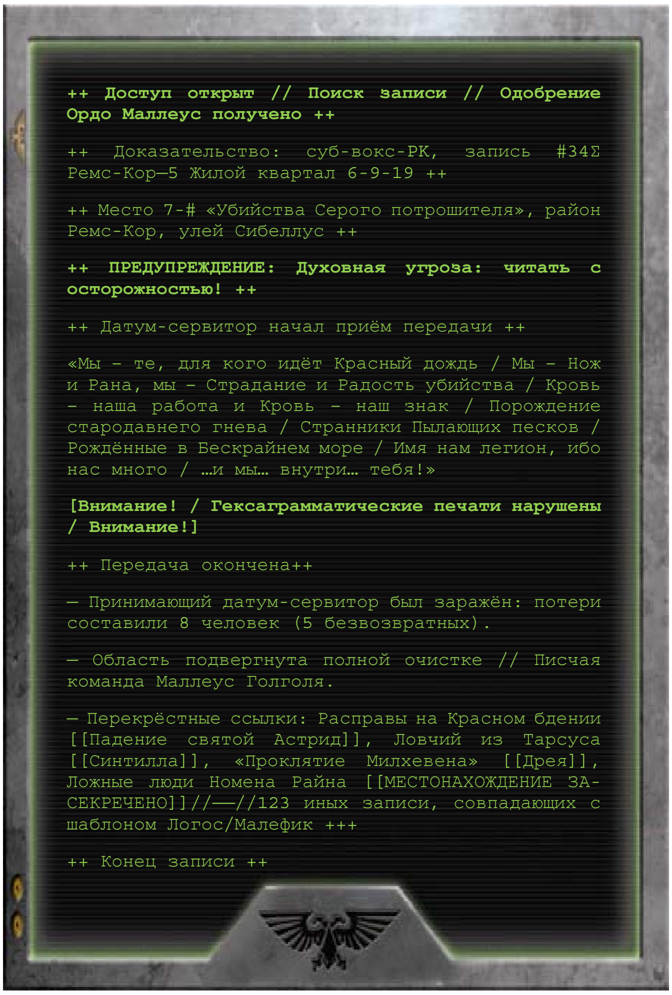
Такие ширмы нужны, чтобы скрыть самые страшные перемены в членах культа и позволить им отбирать жертв из числа тех несчастных, что угодили на одно из их малых «представлений». Действуя в согласии с непостижимым планом и расписанием, культ избирает жертв, манипулируя их умами и, возможно, даже искажая течение их судеб. Такие жертвы – «избранники», как называет их культ – предназначены для великих и тайных целей Паноптикума, но редко осознают, что именно с ними произошло. Большинство будет жить обычной жизнью – нормальные снаружи и чудовищно изменённые внутри.

Это лишь безвольные пешки заговорщиков и живое оружие на службе своих творцов – носителей откровений. Двуличность и мастерство культистов таковы, что обычно никто не может связать их жертв с представлениями, пьесами или карнавалами, на которых они побывали и где оставались вдали от своих друзей на несколько минут. Даже если кто-то мертвецки напьётся или отравит себя наркотиками и очнётся несколько дней спустя, ничего не помня, о произошедшем, это не свяжут с Паноптикумом. Каждая попытка насадить безумие – лишь часть великого плана, что простирается через пространство и время и стремится к неведомому, но бесспорно, злокозненному завершению. Впрочем, идут ли они к чему-то тёмному или пытаются это предотвратить – не знает никто, кроме, возможно, носителей откровений.

Последний маскарад дома Орсини

Нельзя сказать, когда и как Паноптикум начал действовать, но самые ранние вести о нём пришли из тёмных переулков и пышных дворов Мальфи – они относятся к годам шаткого мира, что установился после окончания Царства страха и катастрофического рождения ещё одного ужасного культа – Пилигримов Хойты.

Прежде дом Орсини был могущественной семьёй, что заседала в сенате и чьё влияние простиралось на весь сектор. Увы, анархия, вызванная Кровавым солнцестояниям, подкосила их власть. Потерявшие лицо и неспособные выдержать это, Орсини теряли своё могущество и с трудом выживали несколько десятилетий. Дом получил неизлечимую рану и стал тенью себя прежнего, но был готов на всё, чтобы вернуть былое величие. И потому, когда к Орсини пришёл загадочный незнакомец, обещая славу и неведомые истины, они легко клюнули на эту наживку.



++ Доступ открыт // Поиск записи // Одобрение Ордо Маллеус получено ++

++ Доказательство: суб-вокс-РК, запись #34Σ Ремс-Кор—5 Жилой квартал 6-9-19 ++

++ Место 7-# «Убийства Серого потрошителя», район Ремс-Кор, улей Сибеллус ++

++ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ: Духовная угроза: читать с осторожностью! ++

++ Датум-сервитор начал приём передачи ++

«Мы – те, для кого идёт Красный дождь / Мы – Нож и Рана, мы – Страдание и Радость убийства / Кровь – наша работа и Кровь – наш знак / Порождение стародавнего гнева / Странники Пылающих песков / Рождённые в Бескрайнем море / Имя нам легион, ибо нас много / …и мы… внутри… тебя!»

[Внимание! / Гексаграмматические печати нарушены / Внимание!]

++ Передача окончена++

— Принимающий датум-сервитор был заражён: потери составили 8 человек (5 безвозвратных).

— Область подвергнута полной очистке // Писчая команда Маллеус Голголя.

— Перекрёстные ссылки: Расправы на Красном бдении [[Падение святой Астрид]], Ловчий из Тарсуса [[Синтилла]], «Проклятие Милхевена» [[Дрея]], Ложные люди Номена Райна [[МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ ЗАСЕКРЕЧЕНО]]//——//123 иных записи, совпадающих с шаблоном Логос/Малефик +++

++ Конец записи ++

Незнакомец называл себя Носителем откровений. Он отравил тела и души клана и его слуг, но для всей остальной планеты рок, что постиг Орсини, остался неведом. Однажды великим и могущественным мальфийским семействам начали приходить приглашения на маскарад, что состоится в сохранившемся у Орсини имении, где гостей будут ждать «удивительные и чудесные развлечения и откровения», которые устроит некий «Паноптикум судеб». Подобные события были обычным делом в пресыщенном и пронизанном интригами высшем свете Мальфи, но положение Орсини к тому мигу было столь плачевным, что на их приглашения мало кто откликнулся – а те, что пришли, сделали это, ожидая насладиться чем-то скандальным и посмеяться над празднике, что станет последним вздохом некогда великой семьи.

Узнать, что творилось на последнем маскараде Орсини, можно лишь из тайных архивов великих домов, чьи представители побывали на празднике, или в документах Ордосов, что присвоили тем событиям высший гриф секретности. Официальные бумаги расскажут только о том, что за год после маскарада несколько десятков младших отпрысков мальфийской знати погибло от болезней или несчастных случаев. Другие просто исчезли изо всех документов и хроник, будто их никогда не бывало. Даже сейчас, столетия спустя, ходят слухи о том, как великие и прекрасные люди сошли с ума или превратились в груды мутировавшей, вопящей плоти. Рассказывают, что мальфийские патриции убивают мутировавших родичей как бешеных собак или держат их в башнях и подвалах поместий, где те в отчаянии бросаются на стены.

Орсини пропали из планетарных архивов, а одного упоминания этого имени кое-где хватает, чтобы начать кровопролитие и вендетту. Пустые и выжженные руины их дворца и окрестностей – брошенная и запретная территория улья и напоминание о том, что цена некоторых желаний бывает слишком велика. Согласно анналам Инквизиции, тот маскарад был первым значимым «выступлением» Паноптикума, но увы, не последнем.

Использование Паноптикума

Паноптикум задуман как тёмный заговор, несущий безумие и губящий само сущее. Он отражает мощь Варпа в самом буквальном смысле, воплощая его чудовищную способность менять плоть и разум. В отличие от Пилигримов Хойты, что хотят только разрушать, или Рогатой тьмы, готовой соблазнять праведных, Паноптикум стоит более тёмные планы. Он хочет изменить вас, разбить ваш разум и принять вас в свои ряды – ряды проклятых. Паноптикум – это безумная тварь, что рыщет в забытом переулке, это разговорчивый монстр в тёмной библиотеке, это тайна, кроющаяся за полуночным представлением. Это скрытая истина, что уничтожит ваш рассудок, стоит ему только отведать этого ненормального знания. Это карнавал ужасов, который ищет новых участников – таких как вы.

Для ведущих, что хотят рассказать о Хаосе, как об оскверняющем безумии, что одним своим присутствием отравляет реальность, Паноптикум станет первоклассным антагонистом. Также из него выйдет отличный серый кардинал для крупного заговора и долговременный антагонист, что может являться в разных обличиях, открывая разные слои тайны и претерпевая новые губительные перемены. Расследование странных происшествий, доклады о психических феноменах, необъяснимых вспышках безумия и даже рапорты о сбежавших зверях быстро приведут аколитов к той ширме, за которой прячется Паноптикум, или его заговор, сорвав который, герои спасут целый мир от погружения в безумие Варпа. Культ достаточно могущественен и безжалостен, что может прекрасно оттенить противостояние с другими культами или соперниками в Инквизиции. И что кроется под добровольной слепотой Святых Ордосов? Быть может, именно вашим аколитам суждено узнать это.

Скрытое могущество

Одна из самых странных и тревожащих Инквизицию черт Паноптикума – это его склонность целенаправленно выискивать и поглощать или просто уничтожать другие тёмные культы. В этом он неуникален – последователи Тёмных богов готовы терпеть друг друга лишь под влиянием более могущественной силы. Многие злокозненные культы ведут друг с другом постоянную войну. Примечательно в Паноптикуме то, с какой лёгкостью он побеждает мелкие культы и почти мгновенно поглощает их или стремительно уничтожает, пуская в ход свою оккультную мощь.

Местные банды, еретехи и преступники тоже пляшут под дудку Паноптикума – по крайней мере, пока совсем не сойдут с ума. Некоторые инквизиторы, пытавшиеся понять образ действий еретиков, сочли, что именно Паноптикум (или просто страх перед ним) так долго удерживает Дом зверей от проникновения в Мальфийский субсектор. Безумным культистам доводилось схватываться с Инквизицией, а также с могущественными сектами – например, ячейками Пилигримов Хойты (справится с которыми было нелегко) и множеством иных мелких организаций. Стоит отметить, что Паноптикум редко начинает такие конфликты – куда чаще его подстёгивают ненависть и страх, что рождаются у иных еретиков. Почему так происходит – остаётся неясным.

Карнавал Пандемониума

Знаковый пример культа, что был подчинён и поглощён Паноптикумом – это карнавал Пандумониума. Это тайная, странствующая секта, что скрывается среди бродячих кланов и гильдий артистов, что очень распространены в Маркейновой марке.

Несколько лет группа служила домом для нечистых псайкеров и мутантов-отступников, бежавших от правосудия. Стоило Ордо Еретикус взяться за карнавал, как все его следы пропали, и всплыли десятилетия спустя в куда более зловещем обличие.

Карнавал, на который сейчас открыто охотится Ордо Маллеус, маскируется под множество карниворiев, цирков, увеселительных заведений и празднеств на нескольких мирах – его видели не только почти по всему Мальфийскому субсектору, но даже на Иокантосе и – предположительно – в синтиллийском Тарсусе. Карнавал появляется будто бы из ниоткуда, предлагает «изобилие чудес, откровений и ужасов» каждому, кто рискнёт войти, устраивает свои «тайные зрелища», а потом пропадает, оставляя после лишь безумие и исчезновения.

Инструктаж Инквизиции

Ордо Маллеус, признавая существование и опасность Паноптикума, отрицает (по крайней мере, официально), его огромное могущество и колоссальный план искажения сущего. В силу этого, текущие предписания велят раскрывать и уничтожать культистов Паноптикума (как и членов любой иной секты), но никаких иных мер по борьбе с опасностью, что представляет это общество, не предпринимают. Более жёсткие меры остаются лишь плодами самостоятельной работы отдельных инквизиторов, многие из которых считают уничтожение Паноптикума своим личным делом. В ордене есть люди, говорящие, что официальная позиция Инквизиции попахивает, в лучшем случае, опасной недальновидностью, в то время, как более прозорливые и осторожные считают, что к такому положению дел причастна иная сила – например, Тирантийский кабал. Они считают, что попустительство этому культу нужно, чтобы скрыть иные тайные замыслы, таящиеся в тёмном сердце Каликсидского конклава.

Вестники Блистательного двора

Кроме носителей откровения, направляющих эзотерические планы культа (один из которых описан здесь), в Паноптикум входят самые разные последователи – вы можете использовать профили *инициатов* и *магусов культа*, *артистов*, *рецидивистов* и почти любых иных персонажей из **Dark Heresy**. За кулисами культа скрываются мутанты всех мастей, многие из которых скрывают под карнавальными костюмами искажённые и птицеподобные черты.

Повелители Паноптикума знают множество ритуалов, что извращают сущее, и потому логова культистов могут быть внутри больше, чем снаружи, а в развешанные на стенах зеркала можно войти. Также сектанты умеют призывать и обуздывать демонов и хищников Варпа, но зачастую предпочитает избавляться от незваных гостей и противников руками своих «питомцев». В конце концов, это ведь так весело.

Избранники Паноптикума

В планах, что составляют повелители Паноптикума, иногда фигурируют определённые люди, что должны быть похищены и чьи души должны быть погублены. Эти несчастные могут подвернуться культистам на определённом карнавале или ином увеселении – будто бы случайную жертву похитят и извратят на благо культа. «Избранника» будет терзать смутное беспокойство, но не сможет вспомнить ничего, что с ним творили немилосердные сектанты, пока не подойдёт определённый час, не прозвучит условленный сигнал или не наступят нужные условия.

Когда это происходит, глаза жертвы мертвеют, и она принимается исполнять отданный ей приказ, как бы странным, простым или жестоким он не был. Когда задача будет выполнена, избранник зачастую превращается с бормочущую пустышку или даже снова становится «нормальным», потеряв память о произошедшем. Конечно, даже в таком редком случае, бывший избранник сойдёт с ума, ведь отголоски забытых деяний будут проникать в его мысли и сны.

Носители откровений, повелители и повелительницы Паноптикума

Повелители и повелительницы Паноптикума – это загадочная и разрозненная группа людей, которых последователи называют Носителями откровения. Нет двух похожих носителей – их объединяет лишь пылкая вера в дело Хаоса и наслаждение, с которыми они сокрушают хрупкие умы своими извращёнными истинами. Один носитель откровения может выглядеть жизнерадостным пожилым схоластом со сверкающими глазами, другая – бледной прекрасной танцовщицей, третий – броским и искусным артистом. Каждый может быть кем угодно, а никем сразу, ибо плоть для них – это ещё одна маска.

Носитель откровений								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
32	36	36	54	48	47	53	52	43
Количество ран: 19				**Скорость:** 4/8/12/24				
Общий БВ: 5				**Броня:** нет.				

Умения: *«Азартные игры (Вос)+10», «Акробатика (Лов)», «Бдительность (Вос)+10», «Грамотность (Инт)», «Запретное знание (Варп, Демонология, Мутанты, Псайкеры) (Инт)+20», «Инвокация (СВ)+20», «Исполненитель (Тов)+10», «Комадование (Тов)», «Ловкость рук (Лов)», «Маскировка (Тов)+10», «Обольщение (Тов)+10», «Обыденное знание (Империум, Преступность) (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)+10», «Ремесло (Устроитель зрелищ или другое) (Инт)+10», «Стойкость (Вын)», «Трёп (Тов)+10», «Уклонение (Лов)+20», «Учёное знание (Астропантия, Искусство, Оккультизм) (Инт)+10», «Шифры (Астромантия, Оккультные, Паноптикум) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический, Цирковое арго) (Инт)».*

Таланты: *«Благосклонность Варпа», «Великий колдун (Пси-рейтинг 4)», «Высокое искусство», «Дальновидность», «Колдун», «Младшая аркана (×3)», «Молниеносные рефлексы», «Печать Судьбы (2 очка судьбы)», «Старшая аркана».*

Особенности: *«Потустороннее».*

За гранью плоти: пройдя **средний (+0) тест Силы воли**, повелитель Паноптикума может либо применить аркану *«Маска плоти»* или по своей воле получить одну физическую мутацию из числа *слабых* и *сильных* мутаций, описанных в **Dark Heresy**. Эта способность требует потратить полное действие, но срабатывает без шанса на провал – вам даже не нужно бросать кости или психотест. Эффект прекратиться лишь, когда повелитель захочет этого или заменит его другим.

Искажающее прикосновение: прикосновение повелителя пропитано силой Варпа, способной изменять плоть как мокрую глину, и рвать крепчайший металл, как паутину. Грубое применение такой силы может быть очень полезно в бою, а тела врагов для повелителя окажутся не прочнее влажного песка.

Повелитель судеб: пользуясь благосклонностью запутанных нитей судьбы, повелитель воспринимает всю паутину возможностей и вероятностей, что люди называют реальностью, именно такой хрупкой и переменчивой, какая она есть на самом деле. Персонаж может перебросить один проваленный тест или бросок на урон в раунд, а также может применять психосилу *«Взгляд в душу»* как врождённую способность.

Броня: нет.

Оружие: искажающее прикосновение (2к10+3 Р, Варп-оружие, бонус Силы учтён)

Снаряжение: любое, что походит к выбранной роли.

Колдовство (Младшие арканы): *«Белый шум (10)», «Выпадение из времени (15)», «Истончение завесы (11)», «Касание безумия (13)», «Откровение (13)», «Скачок (13)», «Чувство присутствия (7)», «Шепот Варпа (13)».*

Колдовство (Старшие арканы): *«Гороскоп (16)», «Искажение времени (20)», «Пламя Преисподней (22)», «Плоть, подобная железу (20)», «Принуждение (21)», «Чтение разума (25)».*

Уровень угрозы: Маллеус Экстремис.

Призрак Варпа

Эти странные создания – демонические твари из сырой энергии Хаоса, что бесконечно кружатся, меняют обличие, испускают ослепительные вспышки и полнятся бурлящей энергией, неподвластной человеческому глазу. Она кричат и стонут тысячью нескладных голосов, что сводит людей с ума. Культисты называют их «оттенками», и это настоящие чудовища – само сущее меняется и гибнет под пятой такого демона, а одного взгляда на него достаточно, чтобы сойти с ума. Таких тварей непросто призвать и их применяют лишь против враждебных культов и других могучих врагов, уничтожения которых требуют запутанные планы носителей откровений.

Призрак Варпа								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
26	40	-	$^{6}/_{35}$	30	13	35	60	-
Количество ран: 13				**Скорость:** 3/6/9/-				
Общий БВ: 6				**Броня:** нет.				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Психическое чутьё (СВ)+10».*

Таланты: нет.

Особенности: *«Бестелесный» †, «Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 6)», «Летун (15)», «Потусторонний», «Психическая буря» ††, «Страх (3)».*

Демоническое присутствие: все существа в радиусе двадцати метров получают штраф -10 на тесты Силы воли, вызванные ослепительным и зловредным светом и жуткими психическими воплями, что издаёт призрак.

† Бестелесный: призрак Варпа не может преодолеть надёжные освящённые преграды и энергетические поля, призванные сдерживать Варп (например, корабельные поля Геллера). Призраки уязвимы к психически заряженным и святым атакам и способностям. Будучи бестелесным, призрак может атаковать эфирными молниями и окутыванием.

†† Психическая буря: на пути призрака реальность изменяется и изгибается, воздух закручивается в вихри, время изменяет свой ход, когитаторы выдают потоки бессмыслицы, электричество сбоит, а сама психическая энергия становится неуправляемой. В пределах двадцати метров от призрака все броски на психические феномены получают бонус +10.

Окутывание: призрак Варпа может не бить врага, а попытаться окутать его собой – это считается *захватом* (см. стр. 394 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**), но вместо эффектов *захвата*, призрак вытягивает из жертвы её жизненную силу, постепенно превращая в пустую оболочку (см. графу **«Оружие»**).

Оружие: эфирная молния (30 м., –/2/–, 1d10 Э, ББ 6, Бесконечный боезапас), окутывание (наносит 1к10+5 единиц постоянного урона Выносливости за каждый раунд *захвата*).

Снаряжение: нет.

Уровень угрозы: Маллеус Майорис.

Отродье Хаоса

Хотя культ считает мутации благом, чудесным преображением плоти и души, что ведёт к божественному безумию, некоторые несчастные заслуживают особенного внимание. Эти проклятые создания именуются отродьями Хаоса – это пузырящиеся, корчащиеся громады дрожащей плоти, на которую обрушились худшие из возможных мутаций. Такие существа постоянно страдают, они связаны законами природы, но также они ужасны видом и почти неубиваемы.

Отродье Хаоса								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	-	$^{12}/_{61}$	$^{12}/_{63}$	22	13	22	25	-
Количество ран: 30				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий ББ: 12				**Броня:** нет.				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Лазанье (Сил)».*

Таланты: *«Железная челюсть», «Неистовый натиск».*

Особенность: *«Зверь», «Потусторонний», «Природное оружие (Всевозможное)», «Размер (Большой)», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (2)».*

Несдерживаемые мутации: дайте отродью 1к5 любых случайных мутаций из **Dark Heresy**, перебрасывая кости, если сочтёте нужным. Также отродье получает одну мутацию из **таблицы 4-9**.

Оружие: всевозможные когти, клешни, клювы, разинутые пасти и т. д. (1к10+12 Р, Примитивное, Разрывное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: нет.

Уровень угрозы: Маллеус Майорис.

Избранники

Избранником может оказаться любой персонаж из разделов **«Действующие лица»** в системе **Dark Heresy**.

Характеристики, умения и таланты: не меняются.

Особенности: «пробудившиеся» избранники получают особенность *«Потусторонний»* и не могут быть *оглушены* (они игнорируют ранения, пока не будут убиты).

Проклятие плоти: таких жертвы культа могут внезапно мутировать, если их спровоцировать, причинить серьёзную раны или надавить психически (на усмотрение ведущего). При этом избранник получает 1к5 *сильных мутаций* и безвозвратно сходит с ума. Любой, кто видел это чудовищное преображение, должен пройти **средний (+0) тест *страха***, что также вызывает *варп-шок*.

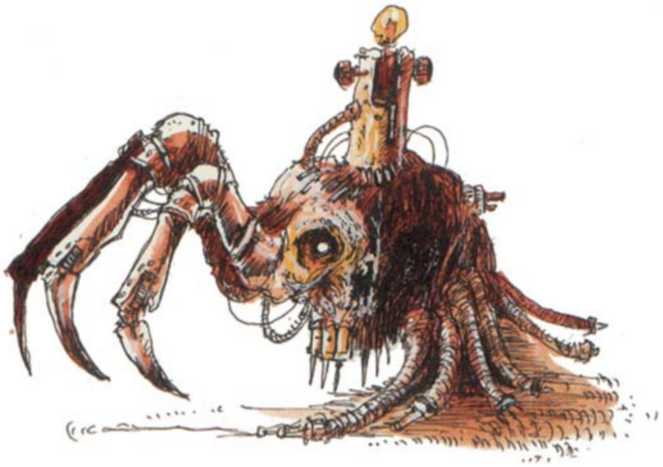


Таблица 4-9 «Откровение, обретшее плоть»	
Бросок к100	**Результат**
01-20	**Зверь с тысячью глаз:** отродье получает возможность видеть во всех направлениях одновременно, а также +10 к Восприятию, +2 к броскам *инициативы* и особенность *«Ночное зрение»*.
21-32	**Психический крик:** отродье получает особенность *«Демоническое присутствие»* с радиусом 20 метров.
33-48	**Отвращение:** сама земля отторгает этого уродца – отродье не ходит, а будто струиться в воздухе. Оно получает особенность *«Летун (8)»*.
49-60	**Бесконечные изменения:** бросайте кости по таблице *сильных мутаций* каждый раунд и применяйте эту мутацию лишь на протяжении одного раунда. Если мутация не влияет на боевую эффективность существа, считайте, что она лишь внешне меняет отродье, без игромеханического эффекта.
61-79	**Гидра:** плоть отродья постоянно взрывается новыми отростками, что молотят врага и вновь растворяются в общей массе плоти. Потратив на атаку полное действие, отродье может нанести 1к5 атак в ходе одного раунда.
80-93	**Рождённое в огне:** отродье охвачено жутким, дрожащим пламенем. Это снижает весь входящий урон на 1к10. Это снижение не работает на благословенный, святой или нанесённый психическими энергиями урон. Атаки отродья теряют свойство *«Примитивное»*, а тип урона меняется на *энергетический*. Кроме того, охватывающий чудовище огонь может поджечь легковоспламеняемые предметы, рядом с которыми оно оказывается.
94-99	**Призрак Варпа:** зверь получает особенность *«Бестелесный»* (как призрак Варпа на стр. 147), но должен обретать плоть, чтобы атаковать. Его атаки теряют свойство *«Примитивное»* и получают свойство *«Варп-оружие»*.
100	**Мутирующее прикосновение:** любая жертва, раненая отродьем, должна пройти **средний (+0) тест Силы воли** или немедленно получить случайную *слабую мутацию* и 1к10 *очков порчи*. Тест Силы воли модифицируется количество набранной жертвой порчи так же, как тесты *осквернения* (см. стр. 442 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**.

Искусство искажающего пути

Откровение (младшая аркана) *(Revelation of Truth)*

Порог: 13
Применение: частичное действие
Поддержание: да
Дальность: радиус в 20 метров

Колдун искажает реальность вокруг себя, нарушая ход времени и наполняя воздух демоническим шёпотом и лживыми образами. Все вокруг сталкиваются с потоком оскорблений, посулов, ужасных тайны и губящих разум зрелищ. Этого достаточно, чтобы буквально сойти с ума.

Персонажи в области действия заклинания должны пройти **трудный (-10) тест Силы воли** или пострадать от *варп-шока* так, будто провалили тест *страха*, вызванный демоном. Обладатели таланта *«Бесстрашие»* или особенности *«Потусторонний»* невосприимчивы к этому заклинанию.

Истечение: за каждые пять очков, на которые колдун превзошёл *порог*, область действия психосилы расширяется на пять метров.

Искажение времени (старшая аркана) *(Time Distortion)*

Порог: 20
Применение: полное действие
Поддержание: да
Дальность: на себя

Колдун выталкивает себя из хода времени и превращается в размытую и меняющуюся фигуру, окружённую тенями-двойниками, отражающими его возможные прошлые и будущие поступки, подобно призракам.

По колдуну, защитившему себя такой магией, очень сложно попасть. Атакующий получает штраф -20 на попытки попасть по нему, а успешные попадания не засчитываются, если колдун бросит 1к10 и получит нечётный результат (1, 3, 5, 7, 9). Исключение – психические атаки, а также атаки благословлённым и святым оружием, либо имеющим свойство *«Варп-оружие»*.

Истечение: за каждые пять очков, на которые колдун превзошёл *порог*, заклинание будет действовать ещё один дополнительный раунд после того, как колдун провалит его поддержание.

Особое: если колдун вызывает *варп-прорыв*, нарушения времени оборачиваются против него, нанося 3к10 единиц энергетического урона.

DARKE & COUGURA'S
LIVING SHADOW SHOW

Комната убийств

«КРАСНЫЙ БОГ ПРОБУДИЛСЯ»

- кровавая надпись, найденная в доме субпрефекта Боуза Чейма, что пропал, унеся с собой головы членов своей семьи

История о Комнате убийств – это миф, что долгими пустыми ночами шёпотом передают из уста в уста безумцы и душегубы. Обычно о ней говорят лишь безнадёжные сумасшедшие, которым никогда не покинуть санаториумов, или смертники, что ожидают казни в самых глубоких камерах Адептус Арбитрес. Но Инквизиция подозревает, что истории о Комнате – не просто дурной сон или плод лихорадочного воображения проклятых. Существует мнение, что у этих до ужаса согласующихся друг с другом басен, что одинаково рассказывают в разных субсекторах, есть твёрдое основание, что Комната убийств – не выдумка, а кровавое наследие чудовища, порождённого в нечестивейших безднах Варпа.

Кровавые сказки

Легенды рассказывают о тайном, ужасном месте, о комнате, омытой кровью бесчисленных жертв, о капище, где вечно звучит эхо тысячи криков, а в спёртом воздухе постоянно висит резкий и отчётливый медный привкус. Говорят, что каждая комната, где когда-либо проливалась кровь, каждый дом, превратившийся из надёжного убежища в добычу ночных ужасов или осквернённый братоубийством среди обитателей, находит своё отражение в одной красной комнате – Комнате убийств. Это место, созданное предательством и злобой, выкормленное кровью и смертями, украшенное следами беспричинной резни, в котором вечно раздаётся эхо безответных молений потерянных душ. Это не миф – Комната убийств существует, она жаждет, и она ждёт.

Открой дверь, любую дверь, и ты можешь увидеть за порогом Комнату убийств. Неважно, какую дверь ты откроешь – ты всегда можешь оказаться в комнате, которой здесь быть не должно, комнате с пропитанным красным стенами и висящем в воздухе трупным смрадом. Только сделай шаг внутрь, и дверь у тебя за спиной захлопнется с бесповоротностью опускающейся надгробной плиты.

Ничтожный писец, что каждый день покорно приходит за свой рабочий стол, но дом которого хранит кровавые трофеи, взятые с тайных жертв, любящий семьянин, что каждый вечер возвращался в родной жилой блок, но однажды жестоко расправившийся со своими домашними, убийца, которого силовики не могут поймать, потому что он будто растворяется в разреженном воздухе – каждый из них когда-то открыл знакомую дверь, сделал шаг и потерял себя. Потому что чудовище, вернувшееся из этой двери, могло выглядеть как человек, но внутри это было нечестивое убийство во плоти, снедаемое жаждой, которая никогда не будет утолена – по крайней мере, так говорят рассказчики.

Использование Комнаты убийств

Комната убийств позволяет ведущему создавать детективные приключения об убийствах со сверхъестественным душком. Наделенные сверхчеловеческими способностями маньяки, одинокие безумцы, одержимые демонами мясники и даже кровавые культы, обезумевшие призраки и смертоносные пространственные ловушки могут легко стать ответом на вопрос о том, что скрывается за легендой о Комнате убийств. У таких приключений будет узкая и четко определённая цель – найти и остановить преступника, а напряжённое расследование может стать, как ярким и запоминающимся одиночным приключением, так и необычной сюжетной линией в большой, эпической кампании, не говоря уже о том, что даст персонажам-арбитрам и подонкам блеснуть своим мастерством. Если вам нужно вдохновение – всегда можно обратиться ко множеству триллеров, детективов, ужастиков и историй о домах с привидениями.

В таких сюжетах Инквизицию могут позвать на помощь силовики, неспособные поймать маньяка или подозревающие, что в деле замешаны тёмные силы. В зависимости от того, где и как проходит расследование, аколитов могут считать, как спасителями, так и досадной помехой. Если убийства происходят среди бедноты и простонародья, власти могут и вовсе закрыть глаза на это и содействовать аколитам с большой неохотой. Если же город будет объят страхом, аколитам придётся действовать тайно или рисковать вызвать панику.

В любом случае следователи будут собирать воедино мирские и сверхъестественные кусочки этой головоломки, бывать на местах преступлений, расспрашивать свидетелей и ловить убийцу. Когда в ходе расследования аколиты начнут понимать, что преступник – не просто человек, напряжение начнёт нарастать, чтобы выплеснуться в кульминационной битве с убийцей (или убийцами) и теми тёмными силами, что подталкивали его на ужасные деяния.

Доказательства

Целые ордосы Инквизиции состоят из адептов и эрудитов, что собирают и перебирают сведения. Они не пропускают ничего – от информации о политических интригах великих домов на Мальфи и сезонных цен на зерно с Регула до разрозненных докладов о подозрительных феноменах, загадочных убийствах, потерянных или задержавшихся в Варпе кораблях и сотнях других событий. Изучение и оценка таких данных – это работа, с которой начинают многие следователи Инквизиции, разыскивающие в этих залежах сведения о чем-то приметных случаях или следы пугающе повторяющихся событий, что требуют особого внимания.

Около одиннадцати лет назад начал выявляться единый «почерк» во множестве беспричинных серийных убийств и массовых расправ на десятках разных миров, что прежде казались никак не связанными. Совпадали черты жертв и подозреваемых, метод убийства и сама жестокость резни. Во множестве случаев преступления происходили в прежде благополучных местах, а убийцы ранее вели совершенно невинную и однообразную жизнь. Нередко выяснялось, что до того, как начинались убийства, подозреваемые пропадали на какое-то время неизвестно куда. В таких случаях убийц никогда не получалось поймать или взять живыми. В большинстве случаев после целой серии убийств, душегуб просто исчезал без следа – оставались только кровавая легенда и негодование властей, что упустили преступника.

Некоторые члены Святых Ордосов считают всё это простым совпадением, что не заслуживает такого внимания, ложноположительным результатом, фантомом, порождённым уникальными отклонениями в когитататорных машинах своих лексмехаников. Гидрис Блох, впрочем, имеет иное мнение. Этот инквизитор – странник, что не принадлежит ни к одному ордосу, почти не отчитывается перед Конклавом и считается едва ли не радикалом. Он и его сеть аколитов сделали эти убийства своим главным расследованием, и несколько лет путешествовали по мирам, где случались попадающие под шаблон преступления, собирая колоссальное количество отрывочных и ситуационных улик. Они связали преступления с мифом о Комнате убийств, и когда раздосадованный отсутствием твёрдых фактов Блох получил доклад о резне, что идеально подходила под шаблон, он мгновенно бросил медленный сбор данных и помчался на Синофию, откуда пришли эти сведения. Там, на Хребте страдания он принял решение, которое дорого ему обошлось.

Резня на Хребте страдания

Хребет страдания был небольшим неопрятным городком всего на несколько тысяч жителей. За десятилетия он вырос из скопления шахтёрских лагерей, расположенных в одном из самых глухих уголков Синофии – планеты издавна пребывающей в духовном и физическом упадке. Хребет страдания всегда был суровым и беззаконным местом, где насилие не удивляло никого, а прав был тот, у кого больше пушка. Теперь же этому городку предстояло познать новый ужас.

Убийца скрывался в переулках, крался мимо лачуг, входил в жилища. Он расправлялся с целыми семьями прямо в их домах. Зверски изуродованные трупы появлялись почти каждый день, и никто не был в безопасности. Жестокие наказания, бессудные расправы, линчевания и массовые епитимьи – ничто не могло остановить убийства, а далёкие и равнодушные власти лишь отмахивались от просьб о помощи.

Когда Блох и его аколиты прибыли в Хребет, последний почти превратился в охваченный ужасом город-призрак. Сотни людей бежали оттуда или заперлись в собственных домах. Прочесывая город, аколиты Блоха быстро обнаружили следы энергий Варпа и стоявшую за всей бойней нечестивую волю. Вернувшись с собранными сведениями, они были потрясены, осознав, что их господин был жестоко убит в собственных покоях.

Аколиты Блоха не поддались отчаянию, но скрыли гибель инквизитора, чтобы не поднялась паника. Один из них, адепт Септим Голголь, принял бразды правления. Пройдя по следам, он вывел команду к источнику убийств и возмущений Варпа – им оказался дом человека по имени Эдмунд Флиндерс. Флиндерс, ничем не примечательный горный оценщик, был тихим и примерным семьянином. Тем не менее, он куда-то исчезал на несколько дней в ту неделю, после которой начались убийства. Все доклады о том, с чем аколиты Блоха столкнулись в доме Флиндерса, были засекречены по приказу инквизитора Харкнесса из Ордо Маллеус. Известно лишь то, что живым оттуда выбрался один Голголь, а убийства на Хребте страдания прекратились.

Одержимость Голголя

Через шесть лет после происшествия на Хребте страдания, бывший аколит Голголь сам стал полноправным носителем печати, чему поспособствовал загадочный и пользующийся дурной славой инквизитор Харкнесс, унаследовавший разрозненные остатки агентурной сети Блоха. Мало кто в Инквизиции это одобрил, и присоединившийся к Ордо Маллеус Голголь не нашёл себе ни друзей, ни союзников. Действуя под началом Харкнесса, новоиспечённый инквизитор одержимо продолжал работу над последним делом своего покойного господина, периодически докладываясь Конклаву. Более чем за тридцать лет, Голголь обнаружил свыше полутора сотен убийств, в которых, по его мнению, была виновна «Комната убийств». Одни коллеги сомневались в его выводах, а стало быть, и в здравости его рассудка. Другие говорили меж собой, что Голголь – не более чем недостойная инквизиторской инсигнии пешка в руках Харкнесса, который использует одержимого безумца как инструмент для поиска истины.

Инструктаж Инквизиции

Хотя теория Блоха-Голголя о Комнате убийств широко известна в Ордо Маллеус, относятся к ней очень по-разному – от осторожной уверенности до презрительного отрицания. Среди остальных инквизиторов эти измышления знакомы разве что тем, кто плотно занимается расследованием оккультных убийств и скандалов внутри Святых Ордосов. Таким образом, у Инквизиции нет ни единого мнения по поводу этой угрозы, ни даже твёрдой уверенности в её существовании. Большинство ждёт более надёжных доказательств.

Истинная природа Комнаты убийств

Хотя настоящий ответ на вопрос о том, что кроется за легендой, остаётся на откуп ведущему, нижеследующий раздел предлагает три разных отгадки на него. Само собой, их можно сочетать между собой.

Обагрённая десница: культ убийств

Хотя Кхорн, Кровавый бог, одна из Губительных сил, считается божеством битв и ярости, некоторые почитают Владыку черепов как покровителя и воплощение насильственных смертей и убийств от начала и до конца – с первого кровопролития до агонии. Такие культы Кхорна редки, но все же встречаются. Обычно они состоят из отдельных групп душевнобольных, одиноких мясников и – очень редко – организованных сообществ, отделившихся от имперских культов смерти или братств наёмных убийц. Они могут убивать ради выгоды, поддавшись безумию, врождённой жесткости или просто из жажды нести смерть.

Комната убийств может быть, как ширмой, что скрывает истинную природу культа, так и существующим в действительности феноменом, сотворённым ритуальными расправами. Это – обагрённый алтарь, наполовину погружённый в Варп, пограничье между материальным миром и Эмпиреями, где приносят жертвы Трону черепов. Убитые могут быть, как выбраны случайно, так и схвачены по каким-то эзотерическим, непостижимым здравому уму причинам.

Эхо древних мучений: место совершённых зверств

Существуют места, где завеса между тварным миром и Варпом истончена – нередко причины тому остаются неизвестными, порой преграду ослабляет древняя катастрофа или несчастное стечение обстоятельств, а иногда – колдовские обряды или совершенные зверства. Последствия таких деяний эхом отдаются в Варпе, и по прихоти космических сил или слепой судьбы, отзвуки древней злобы и жестокости могли переплестись и бесконечно усилиться, породив Комнату убийств.

Такая Комната будет похожа на сверхъестественную ловушку, укрытую под тканью реальности и поджидающую очередного беспечного глупца – этому клубку искажённого пространства не нужен злокозненный разум для того, чтобы лишить рассудка любого, кто попадёт внутрь. Застывший в безвременье миг ужаса станет безвыходным лабиринтом для своих жертв, ибо единственный архитектор такого места – страдания, горе и боль. Не каждому слуге Империума будет по плечу укротить столь опасную рану в теле Вселенной.

Пробуждение Красного бога: демоны крови

Природа Комнаты может быть куда темнее и страшнее, чем просто делом рук фанатичных убийц или плодом искажений в ткани реальности. Комната может быть обиталищем кровожадного демона. Если это окажется так, значит, шаг внутрь Комнаты будет буквальным шагом в Преисподнюю – он приведёт смертного в водоворот древних незапамятных смертей и сделает игрушкой чудовищ, что обитают в багровых безднах. То, что возвращается оттуда, уже нельзя назвать человеком. Он может быть чудовищно осквернён, преисполнен худшей нечестивости или вовсе быть лишь маской из смертной плоти, за которой таится демон. Служители Красного бога живут ради одной цели – убивать, но смерти невинных и преданных, равно как и ужас, что они вызывают, больше тешат Красного бога.

Есть множество вариантов того, что стало причиной существования Комнаты убийств. Решение остаётся за ведущим, а описанный ниже демон – лишь один из вариантов, что он может использовать.

Кровавый призрак

Кровавый призрак – это смертоносное паразитическое существо, что рождается из демонической сущности и человеческой жертвы, ведомое зловещим разумом и неутолимой жаждой резни. Демон вселяется в живого человека, губит его душу, завладевает телом и начинает убивать до тех пор, пока это временное вместилище не будет уничтожено. Хотя призрака сжигает жажда кровопролития и голод, он не берсеркер и не безумный зверь, а терпеливый, расчётливый и жестокий убийца, что наслаждается ужасом, который сеет. Тем не менее, рано или поздно, тварь поддастся нечестивым желаниям рвать слабую человеческую плоть и омываться в кровавом дожде.

Первый приведённый ниже профиль описывает одержимого кровавым призраком заводского рабочего (в основе которого лежит профиль *гражданина* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). Второй профиль описывает демоническую сущность без телесного носителя.

Кровавый призрак								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
53	20	36	$^{8}/_{43}$	$^{6}/_{33}$	44	50	58	15
Количество ран: 25				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 8				**Броня:** нет.				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Бесшумный щаг (Лов)+20», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание /(Империум) (Инт)», «Ремесло (Рабочий с мануфакторума) (Инт)», «Скрытность (Лов)+20», «Уклонение (Лов)+10», «Язык (Любой) (Инт)».*

Таланты: *«Молниеносные рефлексы», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Сопротивляемость (Психосилы)», «Стремительная атака», «Трудная мишень».*

Особенности: *«Ночное зрение», «Порождение кошмара», «Потустороннее», «Сверхъестественная Выносливость (x2)», «Сверхъестественная Ловкость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Страх (2)».*

Демоническое присутствие: все существа в пределах 25 метров от кровавого призрака, холодеют от ужаса, страшась в любой миг ощутить на коже прикосновение острого клинка. Все персонажи в указанной области получают штраф -10 на тесты Силы воли.

Кормящийся убийствами: кровавый призрак восстанавливает себе 1к5 ран, когда убивает живое и разумное создание, проливая его кровь.

Лживая маска: кровавый призрак может выглядеть как человек, подавляя воздействие своих особенностей «*Демоническое присутствие»* и *«Страх (2)»*. Однако, когда он нападает, его глаза наливаются кровью, а через бледнеющую плоть проступает кроющийся внутри ужас.

Нечестивое: кровавый призрак получает удвоенный урон от святого и благословлённого оружия и аналогичных эффектов.

Свирепый убийца: весь критический урон, нанесённый кровавым призраком, возрастает на +3; атаки призрака могут вызывать *праведную ярость*.

Странствия в крови: в качестве полного действия, кровавый призрак может уходить в Варп и возвращаться оттуда, начертав свежей кровью знак своего демонического господина, что послужит ему вратами на ту сторону (для этого нужна свежая кровь). Каждый такой переход отнимает у демона 1к5 ран (*очки брони* и бонус Выносливости не спасают), ибо это путешествие в Варп понемногу убивает тело, в котором обитает призрак.

Оружие: монозаточенный мясницкий нож (1к5+7 Р, ББ 2, бонус Силы учтён)

Снаряжение: простая и грубая городская одежда, вся в пятнах крови.

Рождающийся из крови

Когда у кровавого призрака закончатся раны, его тело лопается, и из фонтана крови и разорванной плоти восстаёт чудовище в своём истинном обличие.

Кровавый призрак в истинном обличие								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
30	-	20	$^{10}/_{50}$	20	44	50	58	-
Количество ран: 16				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий БВ: 10				**Броня:** нет.				

Умения: *«Бдительность (Восприятие)».*

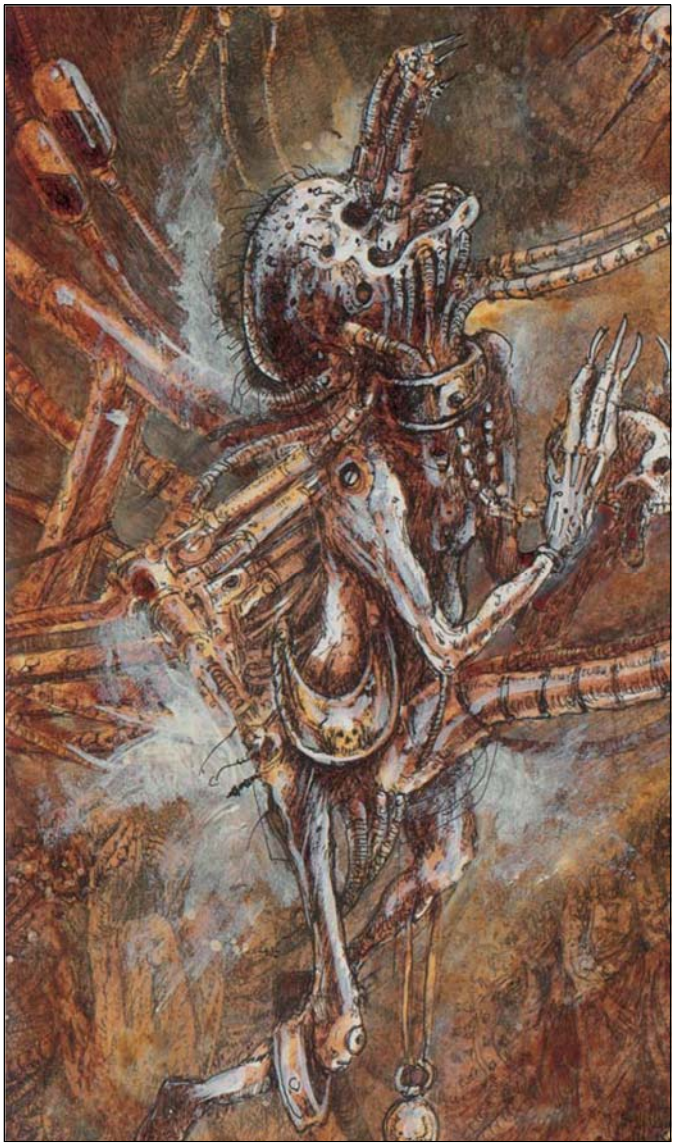
Таланты: *«Сопротивляемость (Психосилы)».*

Особенности: *«Амфибия», «Варп-нестабильность», «Демонический (БВ 10)», «Одержимость», «Потусторонний», «Сверхъестественные чувства», «Странная физиология», «Страх (3)».*

Атака вселением: для того, чтобы захватить жертву, кровавый призрак должен совершить атаку в ближнем бою. При этом демон окутывает противника и вселяется в него через глаза, нос и рот. Одержимость кровавым призраком подчиняется описанным в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»** правилам, но захваченная кровавым призраком жертва гибнет через 1к5 раундов.

Демоническое присутствие: см. левее.

Уровень угрозы: Маллеус Майорис.



V

THE ENEMY WITHIN

THE DISCORD WITHIN THE POWERS TEMPORAL AND SPIRITUAL

•

FACTION AND STRIFE: DISCORD AND CONFLICT WITHIN THE INQUISITION

•

CALIXIAN FACTIONS

•

INQUISITOR GLAVIUS WROTH

•

INQUISITOR ANTONIA MESMERON

Глава V

Враг внутренний

Хотя опасности, что грозят человечеству, многолики, должно быть, самой страшной остаются разлад и междоусобицы между ветвями имперских Адептус. Даже среди самых древних и надёжных столпов Империума всегда возможны смуты, а разница мнений на миллионах звёзд приводит к кровопролитию и угрожает спокойствию в царстве Императора. Раскольничество, соперничество и тысячелетние обиды постоянно терзают Империум, делая его уязвимее к выступлениям еретиков, нападениям ксеносов и соблазнам Варпа.

Быть может, гнуснейшим из проявлений этого рака, обвившего сердце Империума, остаются своекорыстие и готовность ставить интересы планеты превыше интересов Человечества. Властные интриганы пытаются стяжать всё больше могущества и воплотить свои планы, пока честные правители страдают от разных истолкований веры и догматизма. Истина в том, что главный враг человечества – это его склонность к раздорам, и пока Империум не может жить в мире сам с собой, куда ему уцелеть в эпоху, где есть только война и хохот тёмных богов?

Эта глава рассказывает о причинах внутренних распрей, раздоров и междоусобиц среди власть имущих Империума. Она расскажет о самых плачевых слабостях Адептус и Министорума, о бедах, что вызывают коррупция и беспорядки. Последняя часть этой главы вдаётся в конфликты внутри самых Святых Ордосов – оттуда вы узнаете, как о противоречиях пуритан и радикалов, так и о тайных общества и заговорах.

Чтобы лучше осветить эти раздоры, мы опишем трёх инквизиторов с разных сторон пуританско-радикальской схизмы, а также приведём их игромеханические характеристики и снаряжение. Это пример, что позволит ведущему создавать собственных носителей печати и добавлять смысл в способности аколитов, служащих по разные стороны этих идеологических баррикад.

«Не дрогни пред лицом своего врага.

Твоя вера – твой щит, а святая ненависть – твой меч.

Помни, что Император рядом с тобой, и ты не будешь знать поражений»

Разлад сил светских и духовных

«Не ищите сочувствия в присутственных местах Адептус, ибо они не могут позволить себе сочувствия. Каждый из них должен делать свою работу даже под предсмертные крики миллиардов в ушах и с кровью мириад на руках. Не ищите у них сочувствия, но сочувствуйте им. Оплакивайте тех, кто не может пролить и слезинки над страданиями человечества».

- апокриф святого Каллгарда

Адептус Терра – так называют колоссальную и разветвлённую организацию, что правит человечеством во имя Императора. Она разделена и переделена на бесчисленные подчинённые друг другу ведомства и обладает чудовищной на взгляд простолюдина властью. Её воля простирается на каждый населённый людьми мир, и ни один мужчина, женщина или ребёнок не свободны от её влияния или оков её правления.

Каждая запутанная ветвь Адептус Терра наделена огромным могуществом, а входящие в неё службы часто конфликтуют с другими столпами Империума – в том числе с Инквизицией.

Эти могучие светские, духовные и экономические организации тяжелы на подъём, но необходимы для выживания Каликсиды и известны по всему сектору.

Слепой левиафан: Администратум

Администратум – это всегалактическая бюрократическая система, что управляет Империумом. Она отвечает за сбор и подсчёт десятины, распределение ресурсов и исполняет миллионы иных функций. От Департаменто Мuniторум, что железной рукой собирает и снабжает армии Империума, до бесчисленных ячеек писцов, фиксирующих ежедневные сбои в вентиляционных системах улья, Администратум занимается проблемами спроса и предложения в поистине непостижимом масштабе, где жизнь одного человека не значит ничего. Даже на уровне сектора коллективные решения Администратума, добродетельно подчинённые строгой необходимости, влияют на миллионы и даже миллиарды людей каждый день.

Действия бюрократической машины основаны на простых и обезличенных процедурах, прецедентах, традициях и холодных расчётах, исходящих из давно установленных правил, и никак не учитывают страдания или волнения, что они вызывают на низовых уровнях. Абсолютное значение, что система придёт мелочам кошмарно сложной бюрократии, и строгое следование уставам, формам, процедурам и букве правил могут сами по себе стать источником трений и недовольства на всех уровнях имперского общества.

Хуже того – в систему могут прокрасться ошибки, вызванные неточностью, утратой сведений или проявившейся некомпетентностью. Случалось – хотя исчезающе редко – что Администратум попросту терял целые планеты из-за управленческих накладок, обрекая такие миры на изоляцию и нужду, или применял неверные ставки десятины, до нитки обирая колонию и превращая её в пустошь. Бывало, что запрос о помощи уходил не туда и исполнялся спустя годы или даже столетия, когда было уже слишком поздно. Нетрудно вообразить, как воспринимают такие огрехи простые люди, чьи документы были испорчены, утеряны или просто неверно зарегистрированы. Для таких несчастных (если только они не окажутся очень могущественны) последствия канцелярских ошибок могут быть столь же сокрушительны, сколь неисправимы.

Обезличенность Администратума не делает его действия менее тяжкими для людей, чьи жизни он переворачивает вверх ногами, чьи семьи внезапно переселяет или перебрасывает на незнакомые миры, которых лишает покровительства, у которых отнимает собственность или просто бросает на голодную смерть. Неудивительно, что все слои и сословия имперского общества боятся Администратума и ненавидят его. Многие считают чиновников закоснелыми, ничтожными крючкотворами – это мнение разделяют даже члены других Адептус. Может статься, своей работой Администратум породил больше злобы и раздоров, чем иное восстание, и не раз невольно помогал тёмным силам.

Также Администратум – чудовищно узколобая организация, чьи адепты совершенно не приспособлены к миру вокруг и не готовы к его опасностям и ловушкам. Эта наивность делает бесчисленные конторы и канцелярии Администратума уязвимыми к скверне, обману и проникновению, не говоря уже о том, что в ведомстве, где процветают алчность, честолюбие, тщеславие и гордыня, легко взрастить стократ худший урожай. Иронично, но именно сложность и неповоротливость Администратума служат ему лучшей защитой от порчи, ведь нарушить его работу в значимом масштабе или на важном направлении прискорбно трудно. Если тысячу адептов придётся казнить, чтобы убедиться в точности записей об одном хранилище десятины, пусть так и будет. Администратум – безликая машина, и даже жизни собственных слуг остаются для него лишь строчками цифр.

Раздоры и смуты в Администратуме

Догмы и утверждённые процедуры, на которые полагается любая сложная система, не могут избежать толкования, а различия в толкованиях приводят к схизмам и расколам. Администратум – не исключение. Мелкие ссоры, внутренние распри и вражда разных департаментов доставляют ему массу проблем малого и большого масштаба, хотя организация всеми силами пытается не показывать этого посторонним. Мелкие раздоры редко имеют значение сами по себе, но их последствия могут быть очень значительны, подобно кругам на воде, что расходятся от брошенного камня.

В Каликсиде существует напряжение между инфочтецами со столичной Синтиллы и чиновниками Мальфийского субсектора, в коем отражается пронизывающая всю Каликсиду политическая борьба. На самой Синтилле адепты правящего Сибеллуса и торгового Тарсуса постоянно теснят друг друга, и оба сверху вниз смотрят на выскочек из Свинцового города и сумасшедших из ходячего Амбулона, считая их младшими подчинёнными, что обязаны оказывать им уважение. Если не считать случающихся порой долгих проволочек, чудовищного буквоедства и педантичных пререканий друг с другом, это вражда почти не вредит сектору, исключая те случаи, когда бывает важна скорость принятия решений. В таких обстоятельствах Инквизиции приходится давить на бюрократов, рискуя вызвать гнев Администратума.

Война слов

Планетарная система Прол, что расположена в Маркейновой марке и всем известна как «Звезда Переписчика», переживает, должно быть, самую известную смуту в каликсидском Администратуме. Эта система, состоящая из десяти небольших, едва пригодных для жизни планетоидов, не имеющих никакой экономической ценности, в дни основания сектора была отдана Администратуму под колоссальные архивы и хранилища данных. Сейчас там уже не хватает места для бесчисленных потоков сведений (большая часть которых совершенно бесполезна, безнадёжно устарела или никогда не будет использоваться).

Несколько десятилетий среди декатологов – так называют местное учёное сословие – назревали раздоры, ибо на Проле IX, последней из населённых и используемых планет, заканчивалось место под хранилища. Эти противоречия среди чиновников, разделившихся на центуристов, что хотят перебраться на запретный мир Прол X, и пиристов, желающих сжечь архивы Прола I и возвести на их месте новые, привели всю систему на порог гражданской войны.

Хотя несогласия начинались как простые словесные перепалки, издание посвящённых этой теме трактатов и составление длинных писаных доказательств своей правоты, сейчас на Проле IX стали нормой убийства, диверсии и даже намеренные задержки поставок пищи и других ресурсов. Кроме того, распря среди декатологов привела к тому, что подлые сословия стали беспокойными и непокорными.

Призрак революции становится всё реальнее, ибо некоторые группировки стремятся натравить рабочих на своих врагов. В последние годы на Проле IX уже появилось несколько культов, воспользовавшихся хаосом и беспорядком. Многие члены Инквизиции считают, что вся система превратилась в пороховую бочку, и одной искры в нужном месте хватит, чтобы обречь на гибель шестьдесят миллионов душ, что обитают вокруг Звезды Переписчика.

Закон под сомнением: Адептус Арбитрес

Адептус Арбитрес – это главные стражи закона Императора. Именно они железной рукой поддерживают незыблемый порядок на бесчисленных мирах Империума. Арбитры представляют всеимперский закон, что выше указов и интересов планетарных властей, и они же составляют первую линию обороны от бунтов и анархии. Каждый из них – сам Закон во плоти, суровый и непоколебимый.

Но подобно ржавчине, что может погубить и лучший доспех, среди защитников имперского режима разрастается разлад. Писаные законы из великой Книги правосудия беспощадны, но сложны и очень пространны. Диктатес Империалис велики и считаются богоданными, но даже они не в силах охватить все стороны жизни общества. Там, где закон не может дать чёткого ответа, приходится исследовать прецеденты. Причуды разных истолкований и вес прошлых решений может создать такую путаницу, что в силах разрешить не каждый судья. Этот неспешный подход к делу может оправдать действия как маньяка-убийцы, так и честного стража порядка, а одно положительное решение в силах дозволить такие действия, о которых до этого никто и не задумывался, а отменить это может лишь более важный прецедент.

Качество правосудия

Судьи Адептус Арбитрес – это могучие лорды, овеянные вековыми традициями. Они насаждают абсолютный и беспощадный имперский закон с жёсткой и непреклонной требовательностью, ибо им доверено стоять на страже и искать предателей среди подлых сословий, а неумеренных честолюбцев – среди властей предержащих. В числе последних часто попадаются лорды-управители и их агенты, что напрямую руководят владениями Императора.

Каждый судья командует собственным контингентом рядовых арбитров и, в случае нужды, может получить от Империума большие сил. Он не доверяет никому и ничему, кроме буквы закона, с помощью которой вправе требовать ответа почти от любого человека. Власть старших судей и верховных маршалов почти равна инквизиторской – с той разницей, что они жёстко связаны с имперским обществом и не могут выходить за рамки Диктатес Империалис.

Мужчины и женщины, наделённые столь широкими полномочиями, рискуют сойти с правильного пути и вступить в конфликт с другими ведомствами Империума. Случаи ересей и раздоров, связанных с Адептус Арбитрес, чаще всего касаются именно судей. Хотя они могут неукоснительно исполнять свой долг и безупречно пользоваться полномочиями, есть опасности, против которых бессильна буква закона и сила рук.

Преступный абстракционизм

Абстракционизм – это чрезвычайно редкий, но очень древний порок, которому может поддастся слуга имперского закона. Какой бы мудростью на обладал почтенный судья, тень абстракционизма всегда готова впиться в его ум, подобно пиявке.

Абстракционизмом называют преступную убеждённость арбитра в том, что буква закона мешает ему исполнять долг наилучшим образом. Такие судьи начинают выносить скоропалительные решения, пренебрегая доказательствами и должными процедурами. Худшие абстракционисты становятся линчевателями, что карают за недоказанные или вовсе предполагаемые преступления. Такие убеждения – отвратительная ересь, попрание обетов Арбитрес и преступление, что карается смертью.

Конечно, поддавшиеся абстракционизму считают себя правыми и полагают, что их собственное понимание закона и морали послужит им проводником к истине и правосудию в этой жестокой вселенной. В самых тяжёлых случаях – например, при давно подавленном инциденте в участке «Церпиция» на Хредрине – появляются самочинные отряды зачистки, что расправляются с преступниками по приказу своих таких же преступных руководителей. Почтенные маршалы используют подчинённых, чтобы убивать членов других имперских ведомств, в ереси которых уверены. Такие закоренелые абстракционисты легко и быстро становятся врагами Империума.

Трагичнее всего то, что греху абстракционизма часто поддаются самые разумные, набожные и преданные судьи и маршалы, искренне жаждущие вершить правосудие во имя Императора. Если их преступления будут раскрыты товарищами-арбитрами или (что ещё хуже) если ими заинтересуется Ордо Еретикус, участь таких линчевателей не будет отличаться судьбы иных предателей.

Конфликт юрисдикций

Трения между Адептус Арбитрес и другими имперскими службами чаще всего происходят из-за споров о том, кто имеет бóльшие полномочия и какие именно указы нужно применять в

Канцлерский суд Соломона

Соломон – отравленный и ветхий мир-улей, существующий почти целиком для удовлетворения требований Департаменто Муниторум по соглашениям тысячелетней давности. Бездушные, непреклонные требования военного ведомства опустошили планету и ввергли её в отчаяние. Соломон давным-давно был избран местом пребывания колоссального Канцлерского суда, благодаря чему стал каликсидским штабом Муниторума. Канцлерский суд – это скопление судейских палат, органов и архивов, которые занимаются кошмарно запутанными делами Администратума, Муниторума и вопросами высшего терранского гражданского права.

Суд не подчиняется ни губернатору сектора, ни иным власть имущим. В его торжественных ритуальных залах принимаются бесконечные потоки исков, встречных исков, заявлений, требований, ордеров, коронерских документов, правовых споров и требований привилегий. Суд распоряжается огромными владениями и выносит решения по мелким проступкам с равной суровостью и неумолимостью. Здесь один росчерк автопера может сделать нищего губернатором или обречь целый мир на голодную смерть.

Объёмы и сложность работы, которой занимается Канцлерский суд, таковы, что учреждению и поддерживающим его службам отдан целый район улья Глориана. Тысячи защитников, квесторов и префектов бывают в его залах, где под их началом без конца трудятся десятки тысяч писцов, поверенных, клерков, курьеров и рабочих.

Теоретически, Канцлерский суд подчинён верховным лордам Терры, и в Каликсиде нет власти выше его. Даже лорд-губернатор сектора должен без возражений подчиняться решениям его высшего суда – Консисторской палаты. На деле же вся система настолько убийственно медлительна, педантична и до безумия бестолкова, что дела в ней могут тянуться годами, десятилетиями и даже веками. Как правило, чем важнее процесс, тем дольше будут идти слушания, чаще объявляться перерывы, рассматриваться встречные иски, проходить размышления и ритуалы. Некоторые просители просто умирают в ожидании правосудия – их жизнь в заточении успеет подойти до концу ещё до того, как суд решит их судьбу. В некоторых чудовищных случаях процессы растягивались на целые поколения.

Как можно представить, столь ужасная инерция часто приводит к тому, что участники пытаются не самыми законными методами ускорить принятие решений или обойтись без суда. Обман, взятки, насилие, отдельные убийства и массовые расправы – всё это пускают в ход, пытаясь ускорить работу. В длинной тени суда выросло целое сообщество вымогателей, ростовщиков и торговцев информацией.

Решения суда, несмотря на свою медлительность, могут вызвать целые смуты, поскольку остаются неоспоримыми и претворяются в жизнь самыми жестокими методами. Многие приговоры исполняются, даже если причина, по которой суд вынес это решение, уже давно забыта или потеряла связь с жизнью. Капиталы будут отняты, люди – сосланы, а невинные – наказаны за преступления своих предков – всё по удару молоточка верховного юриста.

конкретных обстоятельствах. Многие судьи считают букву имперского закона не только совершенно непоколебимой, но и всеприменимой. Известны случаи, когда фанатичные арбитры арестовывали и казнили агентов Министорума за незаконные расправы над еретиками или по незнанию срывали тайные операции Инквизиции по внедрению в культы и тайные общества. Самые неумные или убеждённые судьи не готовы признавать даже древние привилегии навигаторов или вольности аристократов. Для них закон перевешивает любые права в любых обстоятельствах.

Зачастую излишнюю увлечённость таких судей сдерживает их командование, что гасит вспышки насилия и не позволяет фанатикам развязать войну. В редких случаях старший маршал или судья (прекрасно сознавая все риски) может начать тайное расследование против организации, чью неуязвимость перед законом не может принять. Окажется он прав в своих подозрениях или нет, итогом зачастую становится кровопролитие.

Организации силовиков

На многих мирах существуют подразделения силовиков – местных сил охраны порядка, созданных имперским управителем для защиты своей власти и законов планеты. В отличие от могучих арбитров, большинство силовиков не испытывают глубокой преданности закону или традициям службы (хотя существуют и заметные исключения). В лучшем случае эти люди становятся карающей рукой лорда-губернатора, а в худшем – продажными бандитами со значком, верными лишь тому, кто платит.

Роль и структура силовиков на разных мирах Каликсиды сильно отличаются. Должно быть, по численности и организации на первом месте стоит синтиллийский Магистратум – полувоенное ведомство, что напрямую подчинено канцелярии лорда-губернатора. Магистратум – это десятки тысяч мужчин и женщин, оснащённых почти так же хорошо, как Адептус Арбитрес. Другая крайность – миры наподобие Луггнума, чьи поселения представляют собой разбросанные по поверхности мира шахтёрские общины и жалкие городки, в которых за порядок и скорое правосудие отвечают регуляторы и железнодорожные агенты, многие из которых сами остаются бандитами и вымогателями.

Некоторые миры – например, лишённые нужных технологий или культурного уровня – живут вовсе без силовых структур, чью роль выполняет правящий класс и его собственные армии. Зачастую так происходит на диких и феодальных мирах, но встречаются и исключения – к примеру, на Мальфи, столице субсектора, и улье, уступающем лишь Синтилле, порядок почти целиком поддерживают бойцы великих домов, а его малочисленные силовики – это просто вооружённые сторожа и дворцовые гвардейцы.

В большинстве случаев Адептус Арбитрес и Инквизиция относятся к силовикам с подозрением, если не с открытым недоверием, и зачастую не без причин.

Законы улья Сибеллус

Равенство перед законом на Синтилле почти не существует, но нигде это не проявляется так ярко, как в улье Сибеллус. Знать из шпилей всегда может потребовать и получить услуги Магистратума – столичной полиции. Патриции, что периодически делают Магистратуму «благотворительные пожертвования», могут рассчитывать, что их делами будут заниматься более опытные офицеры. В средних шпилях «зелёные мундиры» появляются только, расследуя особенно жестокие или громкие преступления, и мало у кого из хранителей закона хватает отваги спускаться в подулей.

Ношение силовых доспехов в улье позволено только с особого разрешения властей, а чтобы получить такое, потребуется ответить на вопросы, которых тайные агенты предпочли бы избежать. Ношение личного оружия разрешено и никого не удивит, поскольку на Синтилле законом дозволены дуэли и суды поединком, но на тяжёлое оружие требуется дозволение. Болтер – явное указание на хорошие связи его владельца, а болт-пистолеты встречаются даже среди телохранителей знати. Если аколиты увешаны пушками с ног до головы, законники будут надоедать им расспросами или даже задержат, но если герои обойдутся одним-двумя единицами оружия скрытного ношения или станут выдавать себя за телохранителей знатной персоны, чтобы оправдать более внушительную пушку, Магистратум не обратит на них внимания.

Корпус Президиум Каликсис

Хотя могучие Диктатес Империалис несут в себе святое слово самого Императора, постановления верховных лордов Терры, а также несметное количество прецедентов и решений великих и справедливых судей, они являют собой не весь закон. «Корпус Президиум Каликсис» – это название, данное собранию каликсидских нормативных актов, закреплённых прав и традиций. Он влияет на жизни миллиардов людей и создаёт основу для режима лорда-губернатора в секторе. Многие постановления «Корпуса» повторяют или толкуют постулаты священных Диктатес Империалис и других ограничений, изложенных в постановлениях сегментума Обскурус, в который входит Каликсида.

Львиная доля этих предписаний уникальна для сектора. Большая их часть была составлена во время Голгеннова крестового похода и вскоре после его окончания – к ним приложили руку лорд Голгенна Анжуйский, его советники, а также сам святой Друз. Эти документы заложили правовую основу сектора, установили вольности его аристократии и великих домов, урегулировали законы наследования и ограничения для синдикатов Коммерциа. Вес древних законов, осенённых авторитетом военного магистра и заверенных святым, непросто оспорить или проигнорировать. Даже Адептус и Каликсидские Ордосы должны хорошо подумать, прежде чем нарушать их.

Конфликты веры: Министорум

Адептус Министорум или Экклезиархия – это церковь Бога-Императора, огромная организация, что управляет духовной жизнью Империума на несметных мирах, невзирая на расстояния, языки и культурные различия.

Ядро духовной и светской мощи Экклезиархии – это культ Империалис, он же Имперская вера или Имперский культ, в основе которого лежит поклонение Императору как божеству, что вмешивается в дела мирские и духовные, а также вера в силу молитв и право человечества владеть звёздами. Этим догмам должна следовать каждая секта или культ во владениях человечества, но возможность разных истолкований приводит к тому, что на деле Экклезиархия представляет собой скопление разных школ мысли. Все эти общины и секты, соглашаясь в главном, отличаются отдельными убеждениями и способами отправления культа. Для многих Император – это бог войны, для других – спаситель, несущий свет, для третьих – строгий судия мёртвых. Такие различия в акцентах неизбежно приводят ко враждебности, оборачиваются кровопролитием и уже привели к немалому числу безжалостных и свирепых войн.

> «Хвала Императору за то, что я смог увидеть отблеск такой святости! Теперь в этой жизни для меня нет загадок»
>
> - паломник у врат Сияющего собора

Исключительное право праведных

Империум пронизан верой и подчинён ей. Неудивительно, что Экклезиархия в каждом поступке других ведомств видит пренебрежение к её положению и престижу. Поскольку многие члены Адептус Министорум считают себя хранителями веры, что объединяет человечество, они нередко доходят до того, что приписывают себе данное свыше право приказывать всем вокруг. Это вызывает страшные конфликты – чаще всего с марсианским Техножречеством, а реже – с Космическим десантом.

Открытое извращение веры, что тысячелетиями позволяют себе слуги Омниссии и астартес, вызывает подозрение у праведных. Некоторые церковники, ведомые гордыней и рвением, видят свой долг и право подчинить непокорных власти Министорума и привести их догмы в соответствие с общими. Плоды их трудов часто бывали катастрофическими, ибо как Астартес, так и Механикус обладают немалым могуществом и рьяно отстаивают свою независимость. Более тонко Министорум действует в отношении других ветвей Адептус Терра, постоянно усиливая там своё влияние на светские дела. В прошлом некоторые кардиналы и прелаты заходили так далеко, что пускали в ход шантаж, устраивали убийства и развязывали масштабные войны, чтобы добиться того, что они считали исполнением священного замысла Императора. Сейчас же, любому, кто хочет вновь узреть господство всемогущей церкви, стоит бояться Ордо Еретикус, перед которым придётся держать ответ за гордыню и самонадеянность.

Схизмы и ереси

Ересь – это не просто мутация, колдовство или баловство с силами Варпа. Ересь может быть менее очевидной, и заключаться в тонкостях доктрины и поклонения. Министорум – большая организация, где приняты самые разные формы богослужений. Но некоторые секты и общины так далеко отходят от Имперской веры, что их обряды превращаются в заигрывание с ересью. Самые греховные учения власти Министорума клеймят как еретические. Граница между дозволенным толкованием и ересью тонка, и немало сект пересекли её просто потому что расстановка сил в Экклезиархии сменилась, и часть учений перестали считать достойными входить в культ Империалис. Из-за этого в прошлом Министорум несчётное количество раз воевал сам с собой.

Что касается Каликсиды, то считается, что наибольшим влиянием на сердца и умы здесь пользуется синтиллийский культ. Дело не только в его колоссальных богатствах и связях с правительством сектора, но и в том, что его многочисленные часовни готовят и выпускают целые армии исповедников и проповедников, преданных синтиллийским доктринам. Эти священники странствуют по сектору и заботятся о своей пастве, а в их среде процветают традиции борьбы со всеми, кто противоречит их изводу Имперской веры – в том числе борьбы вооружённой.

Это не значит, что у столичного культа нет соперников. На нескольких мирах – в том числе, самой Синтилле – звучат пламенные речи Искупителей и растёт их крестоносный пыл. На иных планетах ещё царят местечковые мифы и толкования веры. Приверженность исконным обычаям особенно очевидна на влиятельном Маккавее Квинтус – господствующий там религиозный аскетизм сильно отличается от принципов их синтиллийских братьев. Благодаря расстоянию и тому, что маккавейцам неинтересны «светские» дела за рубежами своих владений (а также некоторым значимым связям – в том числе, с Ордо Маллеус), отношения между синтиллийским и маккавейским культами остаются прохладными, но вежливыми, и открытого конфликта нет… пока.

Война веры между этими культами станет катастрофой для Каликсиды, ибо вынудит всех, от нижайших рабочих с мануфакторумов до отпрысков благородных домов и даже членов Инквизиции, выбрать сторону. Некоторые тёмные культы и общества жаждут такого катаклизма – они видят в нём достижимый способ поставить Каликсиду на колени, а ироничная возможность стравить своих врагов друг с другом радует еретиков не меньше.

Подробнее опасности и природа ереси, а также некоторые группы, грозящие Каликсиде, описаны в **главе II «Еретикус»**.

Мальфийская дочь

Около четырёх столетий назад, в смутное время, когда центральная власть в Каликсиде была слаба, а Святые Ордосы — отвлечены иными заботами, могущественный мир-улей Мальфи страдал под властью самого тиранического и кровавого режима в своей истории — правления дома Коба. То было Царство страха, а его царём стал взошедший к вершинам власти Сивас Коба.

Сивас обладал безжалостным и коварным умом — за несколько кратких лет он истребил или покорил все группировки, что прежде владели Мальфи. Заняв посты планетарного губернатора и лорда субсектора, Сивас сумел подмять под себя местных чиновников Администратума и даже мальфийского верховного маршала. Он свирепо уничтожал тех, кто выступал против него, будь то обычные ульевики, политические противники, непокорные кардиналы или собственные родственники.

Все законные дети Сиваса были убиты, но он благосклонно относился к паре десятков бастардов, пребывавших при дворе. Они росли, интригуя друг против друга, чтобы заполучить благоволение отца, но если кто-то создавал слишком много проблем, Сивас с ним «разбирался». Среди его потомства выделялась особенно злокозненная, вероломная и жестокая девушка по имени Хиата. На её семнадцатый день рождения Сивас взял дочь на звёздный корабль. Что произошло там — неизвестно, но вернувшаяся ко двору дочь... изменилась. Она была всё такой же прекрасной и величественной, но в её глазах горело отчаянное безумие, а её сердце полнилось жаждой всеобщего уничтожения. Хиата набирала силу — у неё появился собственный «двор» из убийц, садистов и громил, и постепенно девушка стала наводить на Мальфи больший ужас, чем её отец. Она плела интриги с удивительным коварством и жестокостью и убивала всех, кого хотела. Устрашившиеся и ослабленные благородные дома за глаза стали называть её «Хойтой», что значит «Ненависть».

Старея, Сивас Коба начал терять рассудок и власть, и Хойта со своими сподвижниками в краткой, но кровавой резне захватила власть над Мальфи. Благородные дома восстали против неё, и последовала страшная междоусобица, в которой дом Коба был полностью уничтожен. Распри унесли около миллиарда жизней по всей планете и отозвались беспорядками по всему субсектору. Говорят, что Хойту убила Ализбет Беласко, былая союзница дома Коба, и именно это принесло дому Беласко то положение, которым он пользуется сейчас. Впрочем, легенды настаивают, что многие близкие союзники Хойты пережили резню. Какая судьба ждала этих жестоких изгнанников — неизвестно, но само имя «Хойта» оказалось связано с одним из самых ужасных культов сектора.

Друзианство

Если не считать Императора, то святой Друз – это самая почитаемая в Каликсиде фигура, воин, ставший святым, основатель сектора. Так называемое «друзианство» пронизывает культ Империалис на многих мирах Каликсиды, особенно вдали от Синтиллы. Это жёсткий и бескомпромиссный извод Имперской веры, превозносящий очищающие свойства страданий, могущество священных реликвий и восхваляющий умение переносить трудности. Столь аскетическая и наполненная мистицизмом традиция состоит в некотором противоречии с синтиллийской, которая остаётся более консервативной, но тоже признаёт Друза своим святым.

Важно отметить, что в друзианстве сильно влияние календитских традиций, провозглашающих Императора совершенным и вечным божеством, что существовало до рождения человечества. На глубинном уровне схоласты и священники секты (особенно те, что прошли подготовку на мрачном Маккавее Квинтус) утверждают, что установленный Императором порядок вещей – естественный, и из него не может быть исключений. Для них духовная истина остаётся единственной истиной и заменяет, как сущее вокруг них, так и местечковые законы – впрочем, Диктатес Империалис считаются «Его словом», а потому тоже божественны. Такие верования часто приводят друзиан к конфликту с власть имущими – например, главами торговых концернов Коммерциа, чьё могущество лежит не в духовной, и не в бюрократической сфере.

Убеждённые друзиане считают аристократию и купцов мелочными и порочными по природе, и потому не уважают ни их власть, ни привилегии, на которые те якобы имеют право.

Великая игра: узы крови и коммерции

Хотя имперские управители, великие дома, гильдии и экономические гиганты, составляющие синдикаты Коммерциа, не являются частью Адептус, их интриги, хитрые планы и махинации оказывают на последних огромное влияние. Они способны сеять разлад и раздор в рядах адептов не хуже иного тайного культа или внутренних распрей. Благодаря древним правам и финансовой мощи великие дома и им подобные могут претворять в жизнь всевозможные заговоры и планы, порой скрывая самые низкие методы и убеждения под броней богатства и высокого положения. Честолюбие, алчность, жажда власти – неотъемлемые черты таких группировок, чьи члены обычно стремятся преумножить то, что имеют, или не дать врагам сделать это. В постоянной вражде, интригах и вендеттах, закон, а порой и здравый смысл, отходят на второй план.

Преследуя свои жалкие цели, интриганы обычно пытаются найти агентов и рычаги влияния среди Адептус, полагаясь на угрозы и взятки, и использовать их, чтобы чинить противникам неприятности или узнавать их секреты. На многих планетах Каликсиды есть могущественная аристократия – как правило, объединённая сложными узами дружбы и давней ненависти, нередко встроенная в общую феодальную структуру сектора. Многие великие дома напрямую связаны с синдикатами Коммерциа и гильдиями, что управляют промышленностью на многих мирах. Другие могут похвастаться крепкими связями с военными, Имперским Флотом или даже малочисленными и опасными кланами вольных торговцев, а именно такие связи сохраняют капиталы знати и её положение в обществе.

Коммерция, политика и вера в культуре Империума тесно переплетены – если какой-то фактор затрагивает что-то одно, он затрагивает всё. К примеру, контракты от Департаменто Муниторум могут создать или разорить великий дом. Когда один торговый картель или знатное семейство ввязываются в войну с другими и погибают из-за расхождений в вероучении или толковании законов, страдает экономика сектора. Где рождается вакуум власти, пускают корни ереси и мятежи.

Беспорядки, гражданские восстания, кризисы наследования и местные трудности

Постоянные конфликты, интриги и махинации сильных мира сего – это одно дело, но открытая война и восстание – совсем другое. В таких случаях ответ Империума бывает стремителен и жесток, но редко обходится без долгосрочных и неприятных последствий. Поистине мудр тот, кто сможет предугадать все осложнения, что возникнут после очередного замирения. Даже Инквизиция не любит в спешке выступать против влиятельных сил в схватке, где на карте стоят судьбы целых миров. Прямое решение проблемы силой оружия может разжечь другие междоусобицы и даже привести к масштабной войне.

В конце концов, хирургическая операция, что убивает пациента, горше терзающей его болезни. Риски так велики, что с не знающими границ имперскими управителями, павшими в ересь порочными аристократами и продажными гильдиями, для которых личное обогащение стоит превыше нужд Империума, многие инквизиторы предпочитают разбираться тайно, но от того не менее решительно. В таких случаях Святые Ордосы применяют своё могущество с осторожностью – им больше по душе точечные убийства и операции по обезглавлению группировок, что создают больше всего неприятностей.

Впрочем, иногда единственным решением остаётся массовая чистка. В таких случаях Инквизиция организует безжалостные и свирепые рейды. Именно такие карательные операции, что составляют малую долю работы Ордосов, вселяют больше всего ужаса и лучше всего запоминаются и рядовым подданным, и аристократии. Неудивительно, что истории о шпилях, разрушенных орбитальными обстрелами, тысячах захваченных и казнённых в одну ночь и стремительных войнах, подобных грому среди ясного неба, вошли в легенды на многих мирах.

Налоговая служба улья Терциам

Торговые дома Фенка постоянно ссорятся, вычисляя, кто какую долю десятины должен заплатить. Чтобы навести порядок в собственном доме и не привлечь внимания арбитров, планетарное правительство содержало многочисленную Налоговую службу. Эта армия адептов собирает данные и неустанно работает, стремясь запечатлеть на бумаге каждую сделку. Когда-то мытари входили в состав местных силовиков и даже имели право преследовать уклоняющихся от выполнения своего долга. На Службу посыпались обвинения в продажности, и в дело пришлось вмешаться Адептус Арбитрес. Вскоре хитроумные интриги нескольких торговых домов привели к тому, что Налоговую службу реформировали в СПО.

Сейчас Налоговая служба – это настоящий бюрократический кошмар, где каждый запрос на пригоршню патронов нужно заполнять в трёх экземплярах, добыть подписи двух старших чиновников и подать на рассмотрение, где он пролежит не меньше суток. Впрочем, это не сдерживает наивных идеалистов, что записываются в её ряды в надежде послужить Империуму и защитить свою семью. Не будучи настоящим мастером бумажной работы, человек не сможет продвинуться там по иерархии, что порождает раскол в доктринах между полевыми командирами и их начальством.

Ключи к звёздам: Навис Нобилите

Навигаторы из великих домов Навис Нобилите – единственные люди, способные прокладывать курс через Варп и вести корабли через пустоту. Без навигаторов ни одно судно не могло бы и надеяться преодолеть Эмпиреи, а великий Империум бы зачах и погиб.

Навигаторы происходят из древних семейств, чьи родословные можно проследить до самого рождения Империума и передают по наследству устойчивую (а то и вовсе намеренно вызванную) генную мутацию.

Кланы навигаторов охвачены сетью династических браков, наследственных союзов и покровительства. Они используют своё богатство и могущество, чтобы сохранять блестящую изоляцию от большей части человечества. Главная примета навигаторов – третий глаз, что позволяет им смотреть в Варп. Хотя происхождение этого и иных даров покрыто тайной, сама их природа и неоспоримая важность возносят навигаторов на вершины власти – без них не ведётся никакая торговля, не гремит ни одной войны, не отправляется ни одна экспедиция.

Навигаторы объединены в семейства (иногда также называемые кланами), в которых из поколения в поколение передаются знания о путешествиях в Варпе и устойчивые мутации. Благодаря своей монополии, древним родословным и закреплённым правам навигаторские семейства пользуются колоссальной властью и могуществом, что простирается во все уголки Империума. Особенным влиянием они обладают во всем, что касается межзвёздной торговли.

Быть может, важнее всего их дарованное самим Императором право вести дела независимо и стоять вне законов и правил Империума. Эта привилегия аннулируется лишь в особых обстоятельствах – например, при открытом восстании или предательстве, но даже когда речь идёт о таких преступлениях, Адептус действуют и наказывают виновников очень осторожно. Слуги и телохранители каждого дома исчисляются тысячами. Как правило, каждый клан сам заботиться о себе, связывая свои членов культурой, присягой, узами союзов и браков. Тем не менее, глава Навис Нобилите – патернова – и его агенты привыкли без всякой жалости расправляться с теми кланами, чьи прихоти или вероломство ставит под удар остальных.

Неприятная необходимость

Ключевым источником напряжения между Навис Нобилите и остальным Империумом служит тот факт, что навигаторы – мутанты, существующие в обществе, где мутантов либо казнят, либо жестоко эксплуатируют. О навигаторах ходит много тёмных легенд и басен о пресыщениях, колдовстве и смертоносном могуществе, и не все из них беспочвенны. Многие люди боятся членов Нобилите и презирают их, а ужас перед взором их третьего глаза – обычное дело; в итоге смертные готовы сотрудничать с навигаторами лишь в случае абсолютной необходимости.

Сохранение гена навигатора на протяжении тысяч лет развило в благородных семействах телесные пороки, психические отклонения и странные заболевания. В некоторых семьях генетические изъяны так велики, что бóльшая часть представителей дома не может появляться на людях, а безвылазно пребывает в фамильных владениях или опечатанных скиниях на борту корабля, пряча свои уродства.

Такие различия в прошлом часто приводили к конфликтам – случалось, что местечковые секты Экклезиархии сжигали владения Нобилите и казнили самих навигаторов как еретиков. Как правило, виновных в подобном жестоко карает сама церковь ещё до того, как на фанатиков и тех, кто допустил подобное, обрушится гнев верховных лордов Терры. Ибо никто не может враждовать с теми, кто держит в руках ключи к звёздам.

Инквизиция – одна из очень немногих организаций, что имеет право переступать через права и вольности навигаторов, и постоянно следит за ними. Но даже Святым Ордосам нужно быть осмотрительными и уверенным в своих действиях. Тем не менее, в очень редких случаях инквизиторы уничтожали целые кланы и увозили их патриархов и матриархов на Чёрные корабли, где им выносили окончательный приговор.

Торговые войны Навис Нобилите

Чаще всего дома Навис Нобилите конфликтуют не с другими ветвями власти, а друг с другом. Богатство и могущество каждой семьи основано на торговле, что она контролирует, на контрактах и связях со множеством коммерческих организаций, и путях, по которым отпрыски этого дома могут вести суда. Такое положение дел разжигает яростное соперничество между разными кланами и часто выливается во взаимный шпионаж, вспышки насилия и убийства. Такие конфликты наносят огромный урон Империуму, а власть имущие и знать часто узнают о них, когда уже слишком поздно.

Правила такой «торговой войны» установлены древним договором. Объявленная торговая война позволяет вовлечённым домам действовать против своих противников, как тайно, так и открыто, но жертвы среди посторонних запрещены. На деле же вассалы, союзники и приспешники домов будут втянуты в противостояние, хотят они того или нет. Само понятие «торговой войны» было введено, чтобы сдерживать вражду домов, но многие династии не ограничивают себя такими рамками, а привлекают посредников, гильдии убийц и целые наёмные армии.

Великие навигаторские дома Каликсиды

В Каликсиде преобладают те семейства, что поддерживали завоевателей и колонистов Голгеннова крестового похода. Наибольшим могуществом пользуется триумвират домов Модар, Йешар и Рей'а'Нор. Эти дома разделяют права, обязанности и контракты на поставку своих отпрысков линейному флоту сектора, а также на корабли, принадлежащие каликсидским Адептус и торговым организациям.

За прошедшие века нужды Каликсиды истощили резервы этих домов, и из отдалённых секторов прибыло около дюжины иных домов и несколько опальных семейств. Среди этих кланов есть клан Ксан'Тай, что работает исключительно с могущественной династией Маченко, нищий дом Седд, чьи навигаторы служат тому, кто больше заплатит, и не задают вопросов, легендарная и безумная династия Ностромо, что связана с семьёй вольных торговцев Хаарлоков. Эти три дома постоянно оспаривают власть друг у друга, но опасаются влезать в затяжные войны – это ослабило бы их и дало преимущество малым домам – и чаще ведут войны чужими руками.

Разлад и усобицы в Инквизиции

«Инквизиция – это сотня разных школ мысли, разделённых одной целью»

- лорд-инквизитор Нигил

Подобно гидре из древних легенд, Святые Ордосы – это зверь со множеством голов, каждая из которых имеет свои мысли, цели и любимые методы искоренять ересь и мятежи.

Если не считать догматов ордена или ограничений конклава, каждый инквизитор волен сам решать, как лучше нести волю Императора и исполнять священный долг. Большинство присоединяются к одному из многих течений, разделяют его убеждения и принимают его как руководство к действию и оправдание своим делам. Такие принципы определяют образ действий инквизитора (а значит и его аколитов), оказывают влияние на его решения и определяют, как он будет сражаться с врагами человечества.

Этот раздел описывает шесть самых крупных течений и несколько мелких, что существуют лишь в Каликсиде. Ввести в игру эти мелкие фракции – верный способ придать истории глубины и красочности, а также обострить конфликты. В конце концов, мало найдётся врагов интереснее, чем другой инквизитор и его аколиты…

Ордосы, конклавы, кабалы и фракции

Инквизиция, а значит и её инквизиторы, объединены в большие группы разных типов. Первый и главный тип – ордосы. Ордо Еретикус, Ордо Ксенос и Ордо Маллеус противостоят главным врагам Империума – еретикам, чужакам и демонам соответственно. Кроме них, существуют и малые ордена со своими целями и интересами, но ни один из них не сравниться численностью или могуществом с главной тройкой. Большинство инквизиторов (хотя не все) уделяют особое внимание одной из трёх ключевых угроз и заявляют о своём членстве в соответствующем ордосе или посвящаются в него за заслуги.

Важно отметить, что единство целей в ордосе не значит единства убеждений. К примеру, философия одного инквизитора Ордо Ксенос может кардинально отличаться от взглядов его коллег.

Второй тип объединения – конклавы, куда входят носители печати, действующие в определённом секторе или сегментуме. В отличие от ордосов, что направляют ресурсы и усилия своих членов на противостояние конкретному врагу, конклав координирует и поддерживает работу на определённой территории. Как правило, в конклав входят самые разные инквизиторы, ведь в каждом уголке Империума можно встретить его самых разных врагов. Для присоединения к конклаву нет формальных требований, хотя считается хорошим тоном объявить о своём появлении в зоне ответственности конклава (хотя мало кто делает это). Конклавы очень полезны для организации власти Инквизиции, обеспечивая её постоянное присутствие и недреманное око.

Аколиты и фракции

Фракции, что выделяют в Инквизиции – это группы, объединённые скорее философскими убеждениями, чем формальным членством. В жизни аколита они часто играют более важную роль, чем ордос, конклав или кабал. Для инквизитора естественно подбирать слуг, что будут разделять его ключевые принципы. Впрочем, почти каждый аколит рано или поздно столкнётся с противоречием между собственным мировоззрением и убеждениями господина и его единомышленников. Каждый аколит по-своему решает этот конфликт, но лишь глупцы осмеливаются открыто перечить инквизитору.

Кабалы – это территориальные объединения инквизиторов, работающих над определённой задачей, но их создают не для надзора или координации работы, а скорее собирают для конкретного задания и распускают, когда оно будет выполнено. Зачастую разнообразие взглядов и убеждений в кабалах ещё больше, чем в конклавах (что нередко позволяет им действовать более гибко и лучше исполнять свой долг). Самый известный каликсидский кабал (по крайней мере, в кругах Святых Ордосов) – Тирантийский, созданный для противостояния предсказанной Звезде-Тирану.

Основой для других объединений почти всегда служит принадлежность к фракции. Фракции – это особые школы мысли, старые как сама Инквизиция, и проповедующие каждая своё понимание воли Императора и истинной цели Святых Ордосов. Они объединяют единомышленников, что обладают схожими взглядами на вселенную и зачастую видят в своём единстве определённый смысл. Некоторые фракции постулируют схожие убеждения, лишь немного различаясь в их истолковании. Другие проповедуют собственные, уникальные учения, что порождают внутренние конфликты и сталкивают друг с другом коллег-инквизиторов… или их аколитов, случается намного чаще.

Членство в определённой фракции отражает мировоззрение инквизитора, которое обычно основано на двух китах – кто есть величайший враг Империума и как с ним лучше всего бороться.

Больше сведений об ордосах, конклавах и кабалах вы найдете в **главе X** из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**.

Пуритане и радикалы

Большинство учений можно отнести к одному из двух направлений – пуританству или радикализму. Пуритане превозносят добродетели Императора, у них в ходу одобренные Министорумом обычаи и практики. Радикалы же исповедуют опасную, почти еретическую философию, и занимаются тёмными делами. Впрочем, при попытке описать то или иное учение ярлык путатанства или радикализма будет лишь путать. В Инквизиции хватает группировок, куда могут входить радикалы и пуритане, работающие, если не плечом к плечу, то во имя общей цели. Хороший пример – торианство, чьи убеждения считают почти все считают пуританскими, но некоторые церковники клеймят радикалистскими. В итоге, эту школу мысли составляют пуритане и небольшое число радикалов, каждые по-своему пытающиеся найти новое воплощение Императора.

Ториане

Рождённое в пламени и разрухе эры Отступничества учение ториан – это пуританская философия, что утверждает, будто воля Императора может проявляться в чистых душой, а в час великой нужды Его воплощение явится среди людей, дабы сокрушить врагов человечества. Учение получило название в честь великого пророка Себастьяна Тора, что возглавил движение за очищение Имперского культа, преобразил и обновил весь Империум.

Этот чудесный подвиг заставил его последователей (что позже стали первыми торианами) поверить, что устами их вождя говорил сам Император. Такие убеждения встретили отпор – особенно в рядах церкви, но за долгие века философия прибрела много сильных сторонников по всему Империуму. Каликсида – не исключение, и некоторые из старших инквизиторов Конклава – убеждённые ториане.

Сфера интересов ториан

Влияние ториан распространяется на бóльшую часть Каликсиды, уступая могуществу конклава и опережая власть большинства кабалов. В первую очередь, взор ториан падает на места, что испытывают волю человека – миры-фронтиры и планеты, охваченные войнами. Они верят, что именно там смогут найти доказательства появления Императора в сердцах людей или даже свидетельства, что подскажут, где искать следующее воплощение. Тренч уже много лет привлекает внимание ториан, что сделали его своей сферой влияния. Заслужил ли этот мир-улей такой интерес – неясно, но ториане ждут воплощение Императора в полной готовности.

Операции ториан

Цель ториан – находить места и людей, что были затронуты Богом-Императором, помогать им и понимать их. Это не такая простая задача, как может показаться, ведь для отделения просто чудесного от божественного требуется большая проницательность и мастерство. Кроме того, главным знатоком подобных вопросов считает себя церковь, и она очень косо смотрит на тех, кто пытается спорить с ней в истолковании воли Императора. Исполняя свои обязанности, ториане тратят много времени, изучая документы, расследуя слухи и пытаясь оценить подвиги героев (зачастую мёртвых уже много столетий).

Один из примеров такого долгого расследования – продолжающиеся дебаты ториан об адмирале Форритаре. Он погиб в битве с крупным орочьим флотом в глубинах Маркейновой марки у Сверкающих святынь двести сорок семь лет назад. Некоторые ториане верят, что идея-фикс очистить марку от зелёной угрозы (что и погубила адмирала) – явный знак божественного вдохновения, и если в руки Инквизиции попадут полные планы Форритара, ей удастся раскрыть важную часть божественного замысла. Конечно, хватает и тех, что считает адмирала просто старым дураком, у которого не хватило здравого смысла толково выстроить свои корабли.

Инквизиторы-ториане

В Каликсидском конклаве множество сторонников торианского учения. Быть может, самым влиятельным из них остаётся инквизитор Ораннон Хелгер, что нередко держит речь от лица секторального Ордо Маллеус и слывёт советником самого лорда Кайдена. Ораннон – это старик, что долго служит Империуму и, по общему мнению, справедливо занимает место в высших кругах Конклава. Он беззастенчиво применяет своё влияние на благо торианского дела. Хотя Хелгер редко покидает своё поместье на Квaддисе, мало какое дело Инквизиции в пределах сектора может ускользнуть от его внимания, особенно если в нём участвуют ториане – и все ториане знают (или быстро узнаю́т), как полезна бывает благосклонность этого человека.

Также среди каликсидских ториан выделяется недавно получивший инсигнию Маганон. Этот бывший слуга Министорума – живой пример, того, как сильно влияние этой фракции и насколько далеко оно простирается. Маганон разочаровался в церкви, столкнувшись с её бюрократией и лицемерием и присоединился к торианам, будучи очарован чистотой их целей и верой в божественное среди мирского. Маганон собрал отряд разделявших его идеалы аколитов и неустанно пытается сделать себе имя среди ториан, часто приходя на помощь другим инквизиторам и надеясь распространить свои убеждения. Маганон – это очень убеждённый человек, что может отпугнуть при первой встрече. Впрочем, за его пылом и красноречием скрывается честная душа верного слуги Императора. Дайте срок, и звезда Маганона взойдёт очень высоко.

Тайны ториан

Хотя слухов о том, что ториане находили людей, затронутых Императором, или меняли судьбы целых миров в своей погоне за божественным воплощением, вполне достаточно, доказательств их успехов очень мало. Многие высокопоставленные скептики не обращают внимания на дела этой фракции и занятия её членов – пока они исполняют волю Императора и сражаются с его врагами, об их верности нечего беспокоиться.

Однако у ториан есть собственная тайная миссия в Каликсиде, неизвестная никому, кроме узкого круга избранных. В писаниях Себастьяна Тора есть свидетельства, что из Каликсиды придёт великая тьма – тьма, столь могущественная, что может угрожать всему Империуму. Многие ториане верят, что Звезда-Тиран – предвестник этой тьмы. Также в тексте упоминается воплощение Императора, что будет рождено одновременно с тьмой из той же утробы, а их противостояние погрузит сектор в войну. Ториане верят, что время рождения пришло, и для блага Каликсиды им нужно найти это воплощение и защищать его, пока он не будет готов начать свою войну.

Амалатиане

Амалатиане верят, что воля Императора постоянно осуществляется повсюду, и что у Него есть план, ведомый только ему. Эти строгие пуритане поддерживают законы и режимы Империума, будучи убеждены, что сохранение текущего положения вещей – это лучший вклад в претворение замыслов Императора в жизнь.

Это одно из самых старых учений, чьи догматы были сформулированы тысячелетие назад, на священных склонах горы Амалат, в честь которой эта школа мысли и была названа. Амалатиане тесно связаны с имперскими ведомствами и оказывают им тайную и открытую помощь. Они обеспечивают равновесие внутри Адептус Терра и системе управления Империума. В Каликсиде у амалатиан особенно тёплые отношения с Адептус Арбитрес – инквизиторы часто поддерживают их операции и расследования, а также делятся труднодоступными сведениями и осведомителями.

Сферы влияния амалатиан

Все значимые миры Каликсиды испытывают влияние амалатиан. От ульев Синтиллы до шахт Сеферис Секундус и дальше, их недреманное око следит за работой множества имперских служб. Но там, где затухает свет Императора, слабеет и власть амалатиан. Вблизи рубежей сектора, у Звёзд Гало и пустынных пределов Каликсиды нет, ни амалатиан, ни их агентов. В конце концов, их главная забота – Империум и его владения и, как говорят некоторые «лучше властвовать над людьми, чем над звёздами».

Операции амалатиан

Амалатиане прямо вмешиваются в работу каликсидских столпов Империума. Действия многих военачальников направляют инквизиторы из этой фракции. Силы Имперской Гвардии и Флота множество раз сражалась во имя амалатианских целей, хотя не всегда даже знали об этом. Иногда переброски живой силы и кораблей устроены так осторожно, что проходят незамеченными, а солдаты и пустоходы по природе своей службы привыкли подчиняться, не задавая вопросов.

С Арбитрес амалатиане сотрудничают более прямо и открыто. Они выступают в роли советников и заботятся о том, чтобы закон соблюдался, а его слуги действовали там, где их твёрдая рука будет нужнее всего. Многие сторонники этого учения питают почти патологическую веру в величие закона и приравнивают его к слову Императора, так что эта работа очень важна для них.

Инквизиторы-амалатиане

Тор-Малкен – это старый, седой амалатианин, что ненормально одержим законом и его насаждением. Некогда бывший верховным маршалом, он сменил знак арбитра на инсигнию инквизитора. Тем не менее, он всё ещё считает себя судьей – но судьёй, наделённым правом отправлять правосудие так, как считает нужным. Тор-Малкен хорошо известен в Конклаве за приверженность доктринам и церемониалу – однажды он казнил группу собственных аколитов за исполнение незаконного приказа, а потом публично отчитал себя за то, что отдал такой приказ. Он не любит допросов, которые считает пустой тратой времени, а предпочитает быстро составлять суждения о людях и действовать сообразно им. Неудивительно, что многие инквизиторы рядом с Тор-Малкеном чувствуют себя неуютно, а те, кому приходилось с ним сотрудничать, не горят желанием повторять этот опыт.

Леди Переша – верная и набожная амалатианка, чьи методы бесконечно далеки от Тор-Малкена. Она заботится о спокойствии Империума исподволь. Переша ещё достаточно молода, чтобы чувствовать связь со смертными, которых присягала защищать, и часто выдаёт себя за умную и умелую советницу или адепта. Леди Переша предпочитает устраиваться при дворах планетарных губернаторов и аристократов или в штабах. Найдя удобное место, она начинает выстраивать надёжную систему осведомителей и доверенных лиц, которые обеспечат её власть в этих кругах, даже когда она их покинет. Она надеется сплести агентурную сеть, которая поможет ей двигать неповоротливого правительственного левиафана Каликсиды туда, куда сочтёт нужным.

Тайны амалатиан

Подобно торианам, амалатиане – одна из самых заметных и известных фракций. Их представителей в Конклаве легко узнать, а их цели очевидны и одобряемы. Однако за прозрачностью намерений скрывается тайна. Амалатиане владеют множеством разведданных, собранных военными и правоохранительными службами. В этих сведениях амалатиане отыскали тёмный секрет Еретикус Тенебра, который позволил предположить конечную цель Звезды-Тирана. Если ведомое им станет известно Конклаву, все действия Инквизиции в секторе, а возможно и само лицо Империума здесь претерпят большие изменения. Чтобы не допустить подобного, во фракции выделился небольшой кабал, что не допускает распространения этой информации. Сейчас правда известна лишь горстке амалатиан, но даже каждый из них знает лишь часть истины и не догадывается о масштабах опасности.

Ксантиты

Ксантиты – это могущественная радикальная фракция, названная в честь инквизитора Заранчека Ксанта, известного опасными и нездорово глубокими познаниями в том, что касается Варпа и его применения. Ксантиты верят, что Хаос – это лишь отражение человечества, показывающее его капризы, страсти и чувства. Из этого следует, что обладая правильными знаниями, человечество сможет использовать Хаос себе на благо. Проще говоря, они верят, что лишь силой Хаоса нужно сражаться с Хаосом, а потому человечество должно принять её или погибнуть от неё. В Каликсиде куда больше говорят о ксантитах, чем встречают их, но слухи настаивают, что определённые могущественные инквизиторы и имперские чиновники придерживаются именно таких убеждений.

Сферы интересов ксантитов

Места, где ксантиты пользуются своим влиянием, не так просто распознать. Эти радикалы научились действовать осторожно и редко связываются с коллегами по ордосу или кабалу. Ксантизм – это скорее рыхлая конфедерация из отдельных инквизиторов и их учеников, чем прочный «союз по убеждениям». Ксантиты часто действуют в одиночку или парами. На границах Империума и в местах, где взор его властей затуманен, ксантиты встречаются чаще всего – там они ищут тех, кто прячется в тенях от света Императора. Само собой, считается, что и в самом сердце сектора действует прорва ксантитов, отравляя своим присутствием глубины ульев и храмы Министорума.

Операции ксантитов

Первоочередная забота ксантитов – сбор запретного знания и его изучение. Кроме того, ксантиты – одни из самых пылких врагов Губительных сил, что бы не говорили о них соперники. Особенно ксантитов интересуют падшие инквизиторы и осквернённые аколиты, которых они ищут не для того, чтобы покарать, но для того, чтобы научиться идти путём Хаоса, но не служить ему. Но Хаос по самой своей природе непредсказуем и опасен, и многие, разыскивающие поддавшихся ему агентов Трона сами пополняют их ряды.

Конечно, это не останавливает ксантитов от погони за запретным текстами и знанием, которые они считают необходимыми для своего дела. С недавних пор ксантиты начали собирать всё, что касается Звезды-Тирана и способов обуздать её ужасную мощь на благо Империума. При встречах единомышленники обмениваются тем, что узнали, медленно накапливая данные о этой угрозе, и сейчас их знания уступают широтой и точностью лишь амалатианским. Ксантиты узна́ют амалатианский секрет – это лишь вопрос времени – и они не будут обращаться с этим знанием с такой сдержанностью.

Инквизиторы-ксантиты

Документы, что касаются ксантитов в лучшем случае отрывочны, а во многих мифы и слухи подаются как факты. Хороший пример – Фельрот Гельт из Ордо Маллеус. Этот отважный пуританин-монодоминант сделал отличную карьеру и заручился благосклонностью самого лорда-инквизитора Кайдена.

К сожалению, на третьем столетии службы, после долгих лет борьбы и кровавых сражений с врагами Императора, Гельт растерял свои иллюзии. Жёсткие догмы монодоминантов стали казаться ему бессмысленными, а свои победы – пустыми.

Подавляя Восстание ложных на Каше, он впервые встретил инквизитора Дравена и узрел мощь Хаоса, обрушенную на врагов Императора. Несколько следующих десятилетий Гельт и Дравен странствовали вместе, разыскивая новое оружие. Тогда постаревшее и слабое тело Гельта было омоложено силой Варпа. Сейчас Гельт остался только в легендах, и лишь самые старые члены Конклава могут наверняка сказать, существовал он или нет. Его история может быть предостерегающей притчей об опасностях Хаоса, а может оказаться посланием возможным ксантитам, что описывает истинный путь к спасению Человечества. Так или иначе, время от времени появляются слухи о Гельте, что вызывает оживление в рядах ксантитов и их врагов.

Тайны ксантитов

У ксантитов много тайн. Каждый из них – хранилище секретов сам по себе, и каждый погрузился во тьму Хаоса глубже, чем кто-либо другой из слуг Инквизиции. В Каликсиде это выражается в несравненных познаниях о культах Варпа, колдунах и демонических вторжениях. Не раз и не два, очередной ксантит без труда внедрялся в такую секту, добывал её знания и могущество, а потом уничтожил могучим ударом Инквизиции.

Должно быть, самым интересным секретом остаются алеф-носители. Среди ксантитов ходят слухи, что кто-то из их коллег нашёл способ заключать по несколько могучих демонических сознаний в несколько тел, получая демонхостов равной силы и алеф-носителя, который может погибнуть только, если будут убиты все остальные демонхосты. Это требует длинного и сложного обряда, описание которого разыскивают многие ксантиты. Тёмные слухи говорят, что сам ритуал можно изменить так, чтобы воплотить в одном физическом теле великое существо Материума и Имматериума. Правда это или нет – неизвестно, но многие ксантиты разыскивают этот обряд – одни, чтобы применять, другие – чтобы уберечь от рук внешних или внутренних врагов Империума.

Реконгрегаторы

Реконгрегаторы – это ещё одно радикальное учение, приверженцы которого считают, что лишь в переменах у Империума есть надежда на процветание, а величайшая угроза человечеству – это отсутствие прогресса и технологический застой. Действуя тайно, реконгрегаторы подстраивают события, что ведут к изменениям и потрясениям. Это тонкая игра, и их всех важных фракций они остаются самыми малозаметными и прячутся в тенях, когда все остальные несутся в бой.

Особенный интерес для реконгрегаторов представляют амалатиане, которых они считают своим первоочередным врагом. Во многих концах Империума шли тайные войны между приверженцами двух учений, стремившихся повернуть местные события к драматичным переменам или вернуть к прошлому. Не так давно в Каликсиду прибыло несколько реконгрегаторов, привлечённых явлением Еретикус Тенебра и перемен, что оно предвещало.

Сферы интересов реконгрегаторов

Подобно амалатианам, реконгрегаторы наводняют своими людьми Администратум, военные круги и правительства планет сектора. Им особенно интересны Синтилла и Сеферис Секундус. Они верят, что лишь посаженное на столице семя перемен может дать всходы, а потому уделяют немалое влияние её ульям. Шахтёрский колосс Сеферис Секундус имеет огромное значение для всего сектора, и реконгрегаторы подозревают, что этот мир скрывает нечто важное для прогресса и преображения Империума.

Операции реконгрегаторов

Большая часть времени и ресурсов реконгрегаторов уходит на противостояние с амалатианами, пытающихся остановить каскады событий, что подстраивают их противники. Они постоянно стремятся подорвать влияние амалатиан и позволить событиям происходить «естественно», при необходимости давая им «лёгкий толчок», чтобы убедиться, что всё пройдёт своим чередом. На феодальном Эйкридже этот танец идёт уже многие годы. Амалатиане тщатся подавить прогресс и реформы, укрепить власть верховного короля и жёстко ограничивают контакты с галактикой. Реконгрегаторы же пытаются привнести новые идеи, надежды и обычаи, контрабандой ввозя новые технологии, с помощью которых рассчитывают изменить судьбу планеты. Само собой, это происходит тайно и в ходе исполнения обычных инквизиторских дел, так что вряд ли Конклав осведомлён об этом тайном конфликте.

Инквизиторы-реконгрегаторы

Привлечённый идеалами реконгрегаторства Луций Фульсион – одиозный проповедник из Ордо Еретикус и громовой глас в Конклаве. Его праведный пыл скрывает хитрый и коварный ум, способный продумать целую вереницу событий, ведущую к нужному исходу. Эта хитрость впервые проявилась при падении Златого деспота на Циске, где организованное Фульсионом спасение ключевых людей из пламени и хаоса позволило планете воспрять уже через несколько лет и стать образцом покорности. Это принесло инквизитору большое уважение и доверие единомышленников, который он использует, чтобы манипулировать другими инквизиторами и их аколитами, вынуждая неведомо для себя исполнять его волю.

Также числящийся в рядах реконгрегаторов инквизитор Ллор – незначительный, хотя давний член Конклава и Ордо Ксенос. Ллор прибыл в пограничную Каликсиду, видя возможности, что может предложить её астрографическое положение, но за время службы здесь убедился, что сектор может иметь ключевое значение для будущего Империума. Он верит, что появление Звезды-Тирана – это знак будущих событий, что развернутся по всему сегментуму и за его пределами. Сейчас Ллор намерен ждать, наблюдать и пытаться понять, как можно обуздать эти явления и поставить их на службу Империуму.

Тайны реконгрегаторов

Величайший секрет реконгрегаторов – не их собственный; он по праву принадлежит амалатианам и касается Звезды-Тирана. В отличие от своих консервативных коллег, реконгрегаторы знают совсем немного и подозревают, что эта тайна не будет на руку ни одной из фракций, если станет известна. Потому реконгрегаторы ведут расследования по всему сектору и собирают все сведения, до каких могут дотянуться. Они не просто пытаются противостоять амбициям амалатиан, но и стремятся раскрыть, не прячется ли за этой тайной более тёмная и зловещая истина.

Истваанцы

Истваанцы – фракция Инквизиции, что в радикализме опережает даже реконгрегаторов. Они названы в честь битвы на Истваане III, с которой началась Ересь Гора и вечно стремятся разжигать войны и распри везде, куда бы не отправились. Такие радикалы верят, что для выживания Империуму нужны постоянные конфликты (достаточно разумное мнение в галактике, охваченной почти тотальной войной), а долгого мира он просто не переживёт.

Истваанцы стремятся к новым войнам, провоцируют разлад внутри и вне Империума, разжигают конфликты, ведут вторжения и превращают недовольство в восстания. Если где-то полыхает пламя войны, вероятно рядом найдётся истваанец, что раздувает его. В Каликсиде такие радикалы не так уж редки, ибо близость сектора к Оку Ужаса и рубежам галактики делают его благодатной почвой для смуты.

Сферы интересов истваанцев

Как и большая часть Империума, Каликсида знакома с войной, и именно в её зонах боевых действий работают истваанцы. Им почти не интересны мелкие усобицы, вроде вечной резни на Иокантосе или эйкриджской гражданской войны – они ищут места, где кровь может литься в масштабах целых звёздных систем и разжигают бойню на бессчётных мирах. Такие инквизиторы нередко странствуют на рубежах Империума, где его власть непрочна, а ксеносы, отступники и силы Хаоса набрали силу. Звёзды Гало – настоящая житница таких конфликтов, которую истваанцы подкармливают, когда это отвечает их целям.

Операции истваанцев

По всему секторы истваанцы и их агенты разжигают конфликты и свергают слабых правителей и режимы. По ходу дела они организуют вторжения и укрывают мелкие язвы, пока они не станут злокачественными опухолями. Также иствааанцы тайно действуют в рядах реконгрегаторов, якобы помогая им, а на самом деле – позволяя тщательно срежессированным событиям в ключевой миг выйти из-под контроля. Они заслужили ненависть, как реконгрегаторов, так и амалатиан, которые намеренно и ненамеренно сражаются против непредсказуемых истваанцев.

Инквизиторы-истваанцы

Это учение привлекает инквизиторов особого склада – таких, как жестокая и беспощадная Амарос. Она стяжала славу в рядах Ордо Ксенос, истребляя мерзких чудовищ в пределе Иосии, но была поражена бездеятельностью местных властей, не предпринявших ничего для противостояния тому, что она сочла опасной формой ксеножизни. Вознамерившись решить эту проблему, Амарос добилась от кабала контрабандистов и биопиратов модификации и распространения геносконструированных чужаков, как домашних и сторожевых животных. Плодами этого стала Тригорская ксеночума, что привела к гибели множества мирных жителей и принятию Эутанусского эдикта и очищению дюжины миров от всей нечеловеческой жизни. Где Амарос находится сейчас – неизвестно.

Тайны истваанцев

Истваанцы не считают нужным тратить много сил на сокрытие своих действий, как реконгрегаторы или амалатиане. Они действуют стремительно и решительно, они несут пламя и погибель.

Когда-то в прошлом в Каликсиду вторглись орки. Они разрушали всё на своём пути, и вынудили все силы сектора объединиться против них. Некоторые истваанцы верят, что пришло время для нового вторжения. Собирая слухи и проводя гадания, они начали понимать, откуда и когда оно может прийти, и вместо того, чтобы предотвратить бедствие, само собой, начали торить ему путь. Они раскачивают обстановку на мирах, которые считают слабыми и назначают в эти края неумелых военных. Когда молот орочьего вторжения всё же ударит, его грохот услышит весь сектор.

Монодоминанты

Монодоминанты считаются самым могущественным течением в Инквизиции после ториан. Это пуританская школа мысли считается самой старой – её корни уходят в тридцать третье тысячелетие и времена сразу после основания самой Инквизиции. Монодоминанты – это самые крайние пуритане, проповедующие полное истребление всех нелюдей (в том числе мутантов и псайкеров) и всех, кто отвергает вечную власть Императора. Конечно, они понимают, что достижение столь масштабной цели требует времени, и пока что Империум вынужден использовать презренных мутантов и псайкеров, чтобы выжить. Монодоминанты известны чрезмерным применением силы и порой готовы даже экстерминировать планеты, чтобы не оставлять ни следа ереси. В Каликсидском конклаве монодоминанты встречаются на всех уровнях, а особенно много их среди старых инквизиторов.

Сферы интересов монодоминантов

Монодоминантов можно найти везде, куда падает тень Инквизиции. Их присутствие и могущество пронзает конклавы и ордосы сильнее, чем чьё-либо ещё. Они – соль Инквизиции и её структуры, и их легко встретить в Каликсиде, где рука Империума сильна. Синтилла – их обычное место встреч, просто потому что это столица сектора. Также монодоминанты используют «Мизерикорд» как средство наблюдения за центральными мирами сектора. Таких инквизиторов всегда можно встретить на передовой борьбы Империума с его врагами – они сражаются с ксеносами на его рубежах или охотятся на еретиков в его проделах.

Операции монодоминантов

Монодоминанты постоянно ведут чистки еретиков, чужаков и мутантов. На мирах, где их власть неоспорима – например, на Дрее – они открыто истребляют местных мутантов. По ним никто не будет скучать и совсем никто не станет задаваться вопросом, имеют ли Святые Ордосы право на это. В других местах – например, на Сеферис Секундус – из мутантов складывается экономическая основа планетарной экономики, от которой зависят выплаты десятины, а потому они не представляют собой столь лёгкой цели. Конечно, это не останавливает монодоминантов – они не оставляют попыток лишить мутантов места в обществе и заставить королеву отказаться от них раз и навсегда.

Инквизиторы-монодоминанты

Говорят, все инквизиторы, рано или поздно склоняются к монодоминированию. Зачастую, чем старше и опытнее носитель печати, тем больше он презирает нелюдей и тем более непреклонно истребляет их врагов. Примером может служить Мордант Кримсон – суровый и беспощадный член Ордо Еретикус. Его труды на Веране принесли ему прозвище «Кровавый клеймитель» – тогда он подавил восстание и заклеймил выживших с обеих сторон, дабы они не забыли предательства, что они совершили или что допустили. Кримсон, как и большинство монодоминантов, берёт себе только чистых душой аколитов, презирая коллег, что готовы принимать на службу псайкеров и мутантов.

Ходят слухи, что монодоминатских взглядов придерживается сам лорд Кайден, хотя он достаточно дипломатичен, чтобы не позволять верности своим предполагаемым взглядам вредить его верности Конклаву.

Тайны монодоминантов

У сторонников таких убеждений мало секретов – собрав сведения, они немедля ищут виновных и карают их. Говорят, что монодоминанты ведут исчерпывающие досье на всех важных персон сектора. Эти впечатляющие архивы рассказывают, насколько ценен тот или иной человек в глазах Императора или, что точнее – в глазах монодоминантов. Сведения постоянно пополняются и обновляются, а целая армия адептов Администратума на службе фракции постоянно выискивает в документах мельчайший намёк на порчу или предательство. В Конклаве поговаривают, что у монодоминантов есть такой же архив на членов самой Инквизиции.

Каликсидские фракции

> *«Вам не нужно смотреть на звёзды, чтобы увидеть главное препятствие нашему Конклаву, братья мои. Просто оглянитесь вокруг и увидите море раздора, что изрядно потешит наших врагов»*
>
> - инквизитор Эйст Гракер, обращаясь к Каликсидскому конклаву

Говорят, что кроме шести общеизвестных школ мысли в Инквизиции по всему Империуму существуют и десятки иных. Это могут быть узко распространённые учения, отколовшиеся от основного в силу отличий в убеждениях или непримиримости взглядов – например, таковы пурантии или антус-псайкеры, что хотят очистить Империум, убивая определённых врагов или избавляясь от определённых практик. Также это могут быть уникальные для региона явления – например, клавианцы с Восточной окраины, пытающиеся постичь неповторимую философию тау.

Подобные внутриинквизиционные секты есть и в Каликсиде. Какие-то представляют собой лишь отголоски великих школ мысли, другие больше похожи на самостоятельные организации, обладающие собственным могуществом в влиянием в пределах сектора.

Ксено Гибрис

Ксено Гибрис – это радикальское течение, что существовало в Каликсиде почти с самого её присоединения к Империуму. Говорят, что оно выросло из клики радикальных инквизиторов Ордо Ксенос и агентов, прибывших в сектор искать останки погибших чужацких цивилизаций. Как бы то ни было, сегодня они усердно изучают ксенотехнологии и пытаются постичь разум чужаков. Представители этого учения верят, что человечество может многому научится у ксеносов, и лишь союз с другими расами поможет победить истинного врага всей разумной жизни. Не стоит и говорить, что такие убеждения прямо противоречат взглядам монодоминантов и их сторонников, которые считают любое сотрудничество с ксеносами святотатством.

Сферы влияния ксеногибристов

Инквизиторы-ксеногибристы проводят много времени на рубежах сектора и в Звёздах Гало, где ищут неизвестные доселе чужацкие цивилизации или обследуют оставшиеся от них руины. Они нередко сотрудничают с династиями вольных торговцев и даже командами эксплораторов, и всё глубже погружаются в пустоту. Порой такие агенты Трона всё же встречаются и на центральных мирах, где копаются в развалинах, погребённых под имперскими городами и ульями. Такие исследования редки и опасны, ведь могут разжечь конфликт с идейными противниками, так что игра редко стоит свеч. Ходят слухи, что некоторые ксеногибристы жили среди чужаков в качестве гостей или неофициальных послов на их планетах, кораблях и даже эльдарских рукотворных мирах.

Операции ксеногибристов

Большая часть операций Ксено Гибрис сосредоточена на изучении чужацких цивилизаций, дабы их можно было лучше понимать и подражать им. Приверженцы этой школы мысли верят, что мировоззрение человечества, особенно, когда речь идёт о том, кто является его истинным врагом, неполно и опасно ошибочно, проводимые ксеноисследования иллюстрируют верность инквизитора своему учению. Время от времени ксеногибристы собираются, делятся добытыми сведениями и новыми теориями.

Второе важное занятие ксеногибристов – поиски и сбор ксенотеха. Хотя кое-что они находят во время археологических раскопок, большую часть приходиться красть, выменивать или покупать. Самые авантюрные инквизиторы идут на огромный риск в погоне за такими технологиями, особенно когда пытаются ввезти их в Империум. Также они поддерживают торговые связи с «доброжелательными» чужаками – то есть такими, что имеют какие-то связи с Империумом и ведут с ним лишь ограниченные войны. Нередко такие контакты выдают за обычные рейсы вольных торговцев.

THE HERETIC AND BLASPHEMER CAN OFFER NO EXCUSE
KEV WALKER

Инквизиторы-ксеногибристы

Среди схоластов, придерживающихся этого учения, можно назвать инквизитора Арктура – это древний, загадочный учёный, обладатель острого ума, прибывший в Каликсиду в надежде изучать эльдаров и их влияние на сегментум Обскурус. Первый шаг к истине он сделал, когда эльдарские корсары спасли его корабль, повреждённый в перестрелке с неизвестным ксеносудном. По причинам, что Арктур никому не открыл, его пригласили на рукотворный мир. Что именно происходило там и что это был за мир – знает только сам инквизитор. Он вернулся совершенно другим человеком и стал одним из самых ценных и деятельных ксеногибристов, коим остаётся уже долгие годы. Говорят, что среди аколитов Арктура есть ксеносы – даже эльдары – но это может быть просто выдумкой.

Тайны ксеногибристов

Долгие годы инквизиторы изучают ксенотех и пытаются найти способ применять его в Империуме. С помощью отступников из Адептус Механикус они начали проект по созданию гибридных технологий. Первым из их изобретений стал Имматериос Новис. Это устройство похоже на огромный медный глаз, чей зрачок постоянно вращается и светиться красным. Говорят, что Имматериос позволяет кораблю совершать короткие варп-переходы без помощи навигатора. Если это хотя бы наполовину правда, найдётся немало заинтересованных сторон, желающих заполучить такой прибор или бесследно его уничтожить.

Секулос Аттендос

Ни одно имперское ведомство, не пользуется такой свободой от власти Министорума, как Инквизиция. Кое-кто в Святых Ордосах считает это слабостью, и многие носители печати поддерживают тесные личные связи с культом Императора и его последователями. Другие – например, члены каликсидского Секулос Аттендос – считают отделение от церкви важным шагом к освобождению человечества от Экклезиархии. Они верят, что догмы и учения Министорума медленно портят людей и сдерживают их развитие, что свету Императора не нужна рука культа, чтобы озарить тех, кто готов принять его. Пока что секуляристы держат свои цели и планы в тайне, справедливо опасаясь цензуры и отлучения.

Сферы влияния секуляристов

Секуляристы многие годы распространяли своё влияние прямо под бдительным взором Министорума. Зачастую они выдают себя за членов других школ мысли или ордосов, имеющих тёплые отношения с культом, благодаря чему могут наблюдать за церковными делами и подрывать их планы. Конечно, Экклезиархия – это настоящий всегалактический колосс, а Секулос Аттендос – всего лишь горстка инквизиторов, что не может и надеяться перехватить над ней власть… пока что. Но они могут оказываться в нужное время в нужном вместе и приводить события в движение. Секуляристы подолгу бывают на мирах-храмах и других местах, где власть церкви почти безраздельна, и где последствия самых малых действий скажутся значительнее всего.

Операции секуляристов

У планов и проектов секуляристов две стороны. Во-первых, они стремятся лишить Экклезиархию власти, незаметно подрывая её контроль над массами, но не вредя твёрдой вере в Императора и его могущество. Во-вторых, они налаживают контакты с новыми мирами и удалёнными фронтирами, где легче исповедовать более свободное и естественное поклонение Императору. Секуляристы вынуждены действовать очень осторожно – с церковью шутки плохи, и малейшего намёка на вредительство достаточно, чтобы свершилось быстрое и безжалостное правосудие.

Инквизиторы-секуляристы

Эурса Кайн, как и многие радикалы, некогда был слепым и бездумным орудием Министорума, обрушивающий правосудие на каждого, кто противостоял воле церкви, но с годами его собственная вера разошлась с вероучением Экклезиархии. Последней соломинкой стала чистка целого поселения, виной которой стала святотатственная глупость местного священника. Посмотрев в глаза людей, не понимавших, чем заслужили гнев своего возлюбленного Императора, Кайн защитил их от собственной ликвидационной команды. С того мига он начал бороться не только с порчей внутри церкви, но и с самой церковью, и нёс истинное слово Императора тем, кто был готов слушать.

Тайны секуляристов

Проникнув в ряды Министорума, секуляристы узнали многое о делах церкви вообще и в Каликсиде в частности. Кое-какие тайны пригодились, чтобы низложить могущественных священников и клириков, запятнавшими себя тёмными делами и невыразимыми искусствами. Падение ложных пастырей не только нанесло удар по врагам Императора, но и ослабило церковь изнутри.

Однако, самая ужасная тайна, попавшая в руки секуляристов, касается святого Друза. Древние документы намекают, что святой полководец был связан с архипредателем Фельдром Ксорфом, гнусным еретиком, виновным в уничтожении Хида в первые годы крестового похода. Если эти подозрения будут подкреплены доказательствами, секуляристы обретут мощное оружие, способное вызвать недоверие и гнев народных масс.

Полипсайкана

Это каликсидское ответвление ксантитского учения – радикалистская школа мысли, одержимая психической мощью. Её члены верят, что псайкеры – это плоды естественной эволюции человека и шаг в его превращении в нечто большее. Сам Император был величайшим псайкером, и сила его воли, воплощённая в сиянии Астрономикана, скрепляет Империум, направляя корабли через Варп. Полипсайканисты верят, что преображение человечества неминуемо и благо, ибо ведёт к спасению. Сторонники таких взглядов готовы укрывать и выращивать псайкеров и увеличивать роль, что те играют в секторе. Кроме того, они тайно работают над пси-технологиями, селекцией и занимаются ещё более спорными вещами, предназначенными распространить ген псайкера на всё человечество.

Сферы влияния Полипсайканы

Сторонники Полипсайканы защищают псайкеров от необразованных толп на центральных мирах – например, Синтилле, Тренче или Мальфи. Это не значит, что они выступают против Империума или похищают псайкеров для себя – напротив, они хотят, чтобы как можно больше обладателей дара дожили до прибытия Чёрных кораблей и были готовы к ужасным испытаниям, что ожидают их на Терре. Полипсайкану особенно интересуют дикие миры и фронтиры, жители которых ничего не знают о Варпе и боятся его. В таких местах они находят новых псайкеров и заботятся об их безопасности и силе.

Операции Полипсайканы

Пробуждение новых псайкеров – главная цель Полипсайканы. Её сторонники знают, насколько это опасно, но верят, что новый шаг в эволюции человечества станет возможен, лишь когда в его рядах будет много псайкеров. Миг, когда наделённых даром людей в галактике станет больше обычных они называют «Осознанием». Полипсайкана пытается приблизить этот час и заботится о том, чтобы как можно больше псайкеров выжило, развило свои способности и передало следующим поколениям. Также они пытаются понять, почему некоторые люди рождаются с даром, а другие – без него. Этот феномен мало кому понятен во всём Империуме.

Инквизиторы Полипсайканы

Некогда бывший наставником в Схоластике Псайкана Хеттеш Кейн стал верным слугой Ордо Еретикус, и его могучий дар помог найти и уничтожить немало нечистых псайкеров. Однако постепенно пережитое в сочетании с личными убеждениями привели Кейна к вере в том, что псайкеры, получившие должную подготовку и усвоившие стойкие духовные принципы, могут достичь чего угодно. Он перестал убивать своих пленников и начал учить их. Кейну не всегда сопутствовал успех, но некоторые бывшие враги стали его аколитами и агентами. Кейн продолжает работать в Каликсиде, и хотя не он испытывает ненависти или презрения к лишённым психического дара, он явно жалеет их и твёрдо смотрит в будущее, где каждый человек сможет повелевать Варпом.

Тайны Полипсайканы

Полипсайкана создала и успешно испытала препарат под названием «Мечта». Этот наркотик основан на более распространённой жути (также известной как «спук»), но мощнее его в четыре раза и позволяет принявшему черпать силу из бездонного Варпа. Принимающие мечту способны творить множество малых психосил, а иногда им под силу даже грубые версии полноценных. Увы, побочные эффекты мечты сильнее, даже чем у жути. Злоупотребление может привести к мутации, а иногда и демонической одержимости даже очень сильного волей.

Инквизитор Главий Росс

Главий Росс – стойкий амалатианин, твёрдый защитник порядка и единства Империума перед его многоликим врагом. Он не относится ни к одному из орденов, но остаётся опытным и надёжным агентов Каликсидских Ордосов и обладает хорошими связами со столпами Империума по всему сектору. В Инквизиции у него хватает друзей, но, вероятно, не меньше и врагов, отчего Росс вынужден действовать взвешенно – главным образом, потому что он слишком много знает, чтобы против него можно было выступить. Росс – стойкий и надёжный человек, наделённый тонким умом и острым языком. Он выглядит и ведёт себя как арбитр-следователь, но это грубоватая маска скрывает ум и иные качества. О далёком прошлом Росса, его ученичестве и положении, что он поддерживает, почти ничего неизвестно, но нынешняя слава пришла к нему после обвинения и казни за ересь другого инквизитора – Эустиса Ионфелла и его агентурной сети.

Главий Росс								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
43	43	36	46	36	51	37	59	43
Количество ран: 16				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 4				**Броня:** лёгкий панцирь силовика *высшего качества* (руки 6, торс 6, ноги 6).				

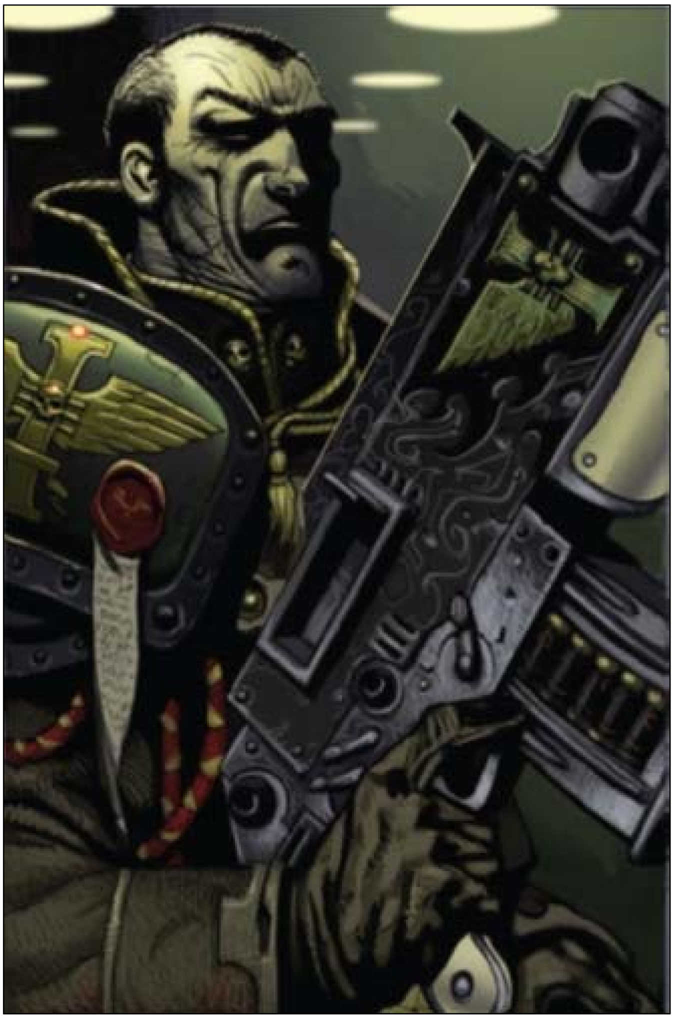
Умения: *«Бартер (Тов)+10», «Бдительность (Вос)+10», «Безопасность (Лов)+10», «Вождение (Наземный транспорт, Ховертранспорт) (Лов)», «Грамотность (Инт)+20», «Допрос (СВ)+10», «Запретное знание (Варп, Демонология, Псайкеры) (Инт)», «Запретное знание (Ересь, Культы, Инквизиция, Ордосы) (Инт)+20», «Запретное знание (Мутанты) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)», «Командование (Тов)+20», «Логика (Инт)+10», «Навигация (Наземная) (Инт)», «Обман (Тов)+20», «Обольшение (Тов)», «Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Администратум, Империум, Имперское кредо, Имперская Гвардия, Преступность, Экклезиархия) (Инт)+20», «Обыденное знание (Война, Культ Машины, Технология) (Инт)», «Оценка (Инт)», «Плаванье (Сил)», «Поиск (Вос)+10», «Проницательность (Вос)+20», «Сбор информации (Тов)+20», «Слежка (Лов)+10», «Тайный язык (Аколиты, Администратум) (Инт)+20», «Тайный язык (Арго низов, Военный) (Инт)», «Тайный язык (Экклехиархия) (Инт)+10», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Архаика, Бюрократия, Криптология, Легенды) (Инт)+20», «Учёное знание (Имперское кредо, Правосудие, Философия) (Инт)+10», «Шифры (Аколиты, Боевой арго, Преступный мир) (Инт)+20», «Шифры (Инквизиция) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)+20».*

Таланты: *«Аура власти», «Бесстрашие», «Броня презрения», «Дальновидность», «Железная дисциплина», «Истинная стойкость», «К демону в пасть», «Крепкий», «Ментальная крепость», «Могучий разум», «Обострённые чувства (Зрение)», «Оружие ближнего боя (Силовое, Примитивное)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб)», «Печать судьбы (3 очка судьбы)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Стаб)», «Равный (Адептус Арбитрес, Администратум, Инквизиция, Правительство)», «Сопротивляемость (Психосилы, Токсины)», «Хорошая репутация (Администратум, Инквизиция)», «Чуткий сон».*

Броня: лёгкий панцирь силовика *высшего качества* (руки 6, торс 6, ноги 6) с гексаграмматическими печатями и розарий (см. стр. 355 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Оружие: болтер *высшего качества* (90 м., 1/2/–, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 24, ПД, никогда не заклинивает), запасной магазин, силовой меч *хорошего качества* (1к10+8 Э, ББ 6, Сбалансированное, Силовое поле, +5 к тестам атаки, бонус Силы учтён).

Снаряжение: автоперо, древние хроно, тяжёлые одеяния, фильтры-затычки, микробусина, инфопланшеты, инъектор с тремя дозами детокса, знак полномочий инквизитора.



На службе Главия Росса

Через широкую агентурную сеть Росс ведёт сразу много расследований. Он руководит аколитами через своих посланцев, а его свита постоянно меняется, подстраиваясь под текущую задачу. Его операции чаще всего направлены против внутренних врагов Империума – особенно проблемных подразделений Адептус Терра, хотя Росс не ограничивает свои заботы этой угрозой.

Инквизитор редко вмешивается в расследования сам – он предпочитает использовать умения своих слуг, исключая те обстоятельства, где участие носителя печати необходимо. Росс ценит самостоятельных аколитов, что разделяют его взгляды, бесстрашие и преданность высоким идеалам. Превыше всего инквизитор ставит преданность и соответственно вознаграждает её. Росс сам испытывает своих аколитов с удивительной заботой и усердием, а потом доверяет им действовать «на длинном поводке», фактически, превращая в свободных агентов, пользующихся его полномочиями. Для тех, кто встречался с господином лицом к лицу, Росс становится воплощением Святых Ордосов – это очевидный и обаятельный лидер, что вдохновляет и пугает своей непоколебимой целеустремлённостью и верой, чей взгляд не упускает ничего, и чьё единственное милосердие – это дар быстрой смерти.

Тайные замыслы и скрытые истины

Росса очень беспокоят дела других инквизиторов, и он подолгу тайно изучает их. Неудивительно, что в Святых Ордосах у него хватает недоброжелателей. Первый среди подозреваемых – лорд-инквизитор Зербе, глава Тирантийского кабала. Росс полагает, что Зербе составил еретический заговор и сплёл тайную агентурную сеть, что отчитывается лишь перед внутренним кругом Тирантийского кабала. Росс пришёл к убеждению, что худшие слухи о Тенебра Коллегиум верны, и прилагает огромные усилия, пытаясь раскрыть масштабы и замыслы этой призрачной клики. Он надеется уничтожить кабал, но любые обвинения потребуют неопровержимых доказательств и надёжной поддержки.

Инквизитор Антония Мезмерон

Антония Мезмерон – последовательница тёмного учения облационистов. Она верит, что силы Варпа, оружие чужаков и творения нечестивцев – воплощённая скверна, и любой, пойманный с таким в руках, заслуживает самого сурового наказания. Однако облационизм учит, что лишь оружием врага можно победить врага, а чистые душой должны принимать на себя проклятие и жертвовать собой ради будущего Империума.

Неизвестный наставник давным-давно открыл Мезмерон суть облационизма, и её убеждённость в правоте этого учения лишь углублялась с каждым годом странствий среди звёзд, где ей встречались слабые и заблудшие, поддавшиеся соблазнам Варпа и посулам чужаков. Её подход – это метод праведного палача, что рубит корни и ветви ереси, не зная сомнений и не требуя доказательств. Вооружённая чудовищно могучим оружием и колдовством, Мезмерон лично сражается с врагами и устраивает волны чисток, что не позволят скверне вернуться. Эта буря проходит так же быстро, как начинается, и Мезмерон отправляется дальше.

На службе Антонии Мезмерон

Мезмерон всегда остаётся в тени, а её слуги обычно не знают, чьи повеления выполняют, ни того, что они – аколиты Инквизиции. Она без сомнений жертвует их жизнями или душами, если считает это необходимым. Сама Мезмерон считается мёртвой, и многие инквизиторы, что слышали её имя – даже в Ордо Маллеус, где она раньше служила – полагают, что она давно погибла, хотя, без сомнения, остаются и те, кому ведома правда. Многие агенты этой вольной охотницы на демонов действуют на рубежах Империума, где служат лазутчиками, наёмниками и убийцами.

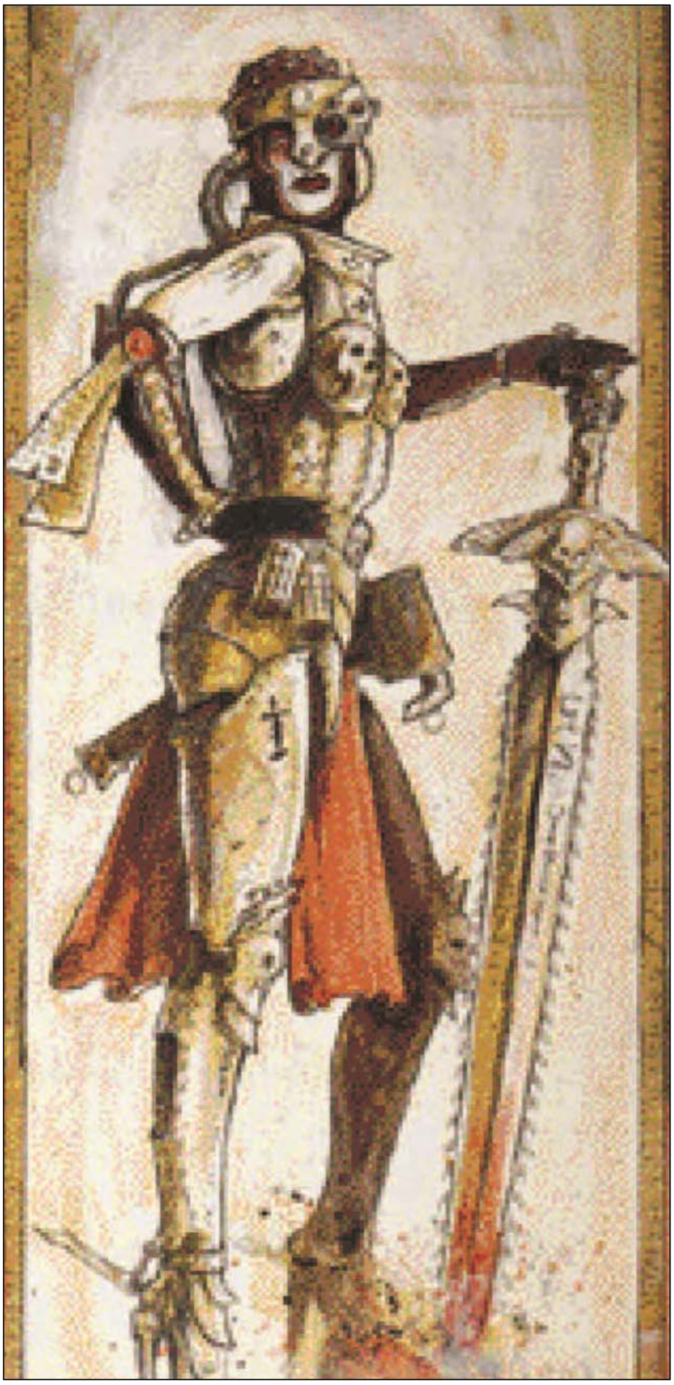
У Мезмерон прочные связи с экстремистскими сектами и имперскими фанатиками. Те немногие, кто знают, кому служат – её доверенные агенты, что организуют работу остальных пешек и наймитов. У Мезмерон хорошие причины таиться – её присутствие в секторе и работа здесь должны оставаться тайной, ведь глубины радикализма, в которые она погрузилась, могут заставить Инквизицию начать всекаликсидскую охоту на отступницу.

Тайные замыслы и скрытые истины

Хотя Мезмерон и её доверенные аколиты идут на многое, чтобы скрыть свои дела, след из мёртвых культистов, истреблённых благородных семейств и вычищенных подпольных организаций не может не привлекать внимания Святых Ордосов. Каликсидские инквизиторы начали связывать эти между собой жертв Мезмерон и пришли к заключению, что за их смертями стоит не просто культ резни или компания вольных убийц.

Антония Мезмерон								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
52	42	38	37	37	43	42	53	51
Количество ран: 17				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				**Броня:** лёгкий флак-плащ (руки 2, ноги 2), панцирный нагрудник (торс 5)				

Лучшие доводы появляются, когда спускаешь курок



Умения: *«Бартер (Тов)+20», «Бдительность (Вос)», «Безопасность (Лов)», «Вождение (Наземный транспорт) (Лов)», «Грамотность (Инт)+20», «Допрос (Тов)+20», «Запретное знание (Археотех, Ксеносы, Мутанты, Ордосы) (Инт)+10», «Запретное знание (Варп, Демонология, Ересь, Культы, Инквизиция, Псайкеры) (Инт)+20», «Запугивание (Сил)+20», «Инвокация (СВ)+20», «Командование (Тов)», «Логика (Инт)+20», «Медика (Инт)», «Обман (Тов)+20», «Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Администратум) (Инт)+10», «Обыденное знание (Война) (Инт)», «Обыденное знание (Империум, Имперское кредо, Преступность, Экклезиархия) (Инт)+20», «Оценка (Инт)+20», «Плаванье (Сил)», «Поиск (Вос)+20», «Проницательность (Вос)», «Психическое чутьё (Вос)+10», «Ремесло (Аптекарий, Бальзамировщик Переписчик) (Инт)», «Тайный язык (Аколиты, Экклезиархия) (Инт)+20», «Технология (Инт)», «Уклонение (Лов)+10», «Учёное знание (Архаика, Имперское кредо, Криптология, Легенды, Нумерология, Оккультизм, Философия, Химия) (Инт)+20», «Учёное знание (Астромантия) (Инт)+10», «Учёное знание (Бюрократия, Звери) (Инт)», «Химия (Инт)+20», «Шифры (Аколиты, Оккультные, Преступный мир) (Инт)+20», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)+20».*

Таланты: *«Бесстрашие», «Броня презрения», «Великий колдун (Пси-рейтинг 4)», «Колдун», «Мастер клинков», «Мастер рукопашной», «Неистовый натиск», «Ненависть (Демоны, Еретики, Мутанты, Псайкеры)», «Оружие ближнего боя (Силовое, Примитивное, Цепное)», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб)», «Печать Судьбы (3 очка судьбы)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Стаб)», «Пугающий голос», «Стремительная атака», «Тёмная душа».*

Колдовство (Младшие арканы): *«Аура страха (9)», «Посланник смерти (15)», «Предчувствие (8)», «Призыв токена (7)», «Сопротивление одержимости (8)», «Чувство присутствия (9)», «Шёпот Варпа (11)».*

Колдовство (Старшие арканы): *«Биомолния (16)», «Бич демонов (23)», «Доминирование (26)», «Ключ к разуму (28)», «Огненная стрела (13)», «Принуждение (19)», «Удушение (15)».*

Броня: лёгкий флак-плащ (руки 2, ноги 2), панцирный нагрудник (торс 5)

Оружие: демонический меч (1к10+6 Э, бонус Силы учтён; СВ 31, Сбалансированное, Внутренний зверь, Невероятная прочность, Помазанник Варпа, Призрачный жнец, Тёмный огонь – подробнее правила демонического оружия см. стр. 116), болт-пистолет с лазерным прицелом (30 м, 1/2/–, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД) с инферно-патронами, один запасной магазин инферно-патронов, фра'альский стеклянный нож (1к5+5 Р, ББ 4, Токсичное (1к10) см. стр. 70).

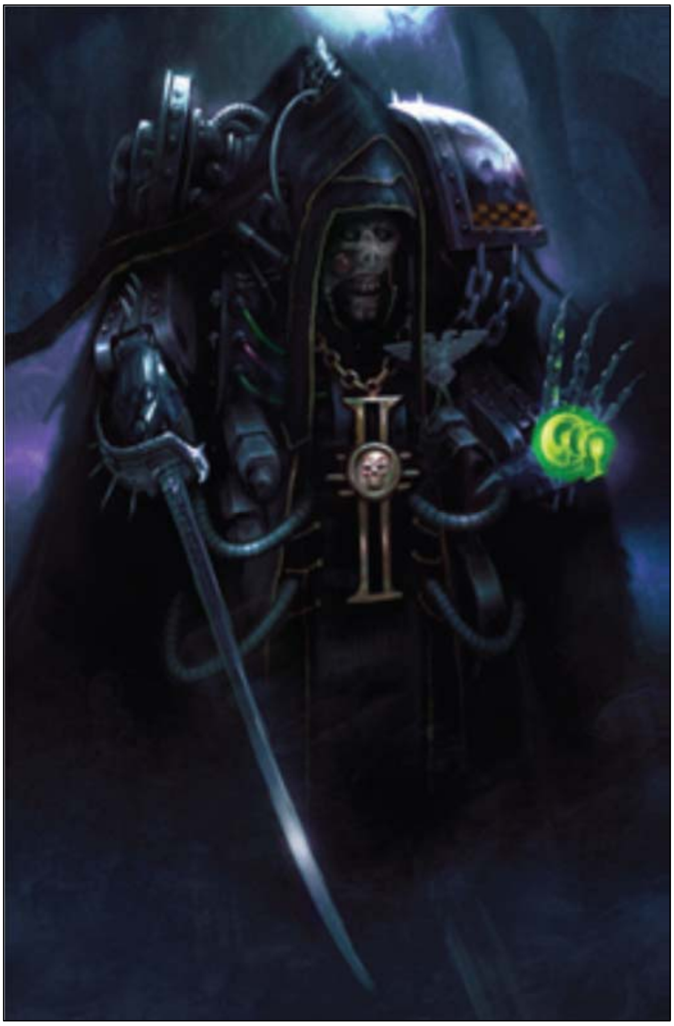
Снаряжение: великий кодекс малефикарум, кибернетическое зрение *хорошего качества* (предоставляет *«Ночное зрение»*), респиратор, писчий набор.

Инквизитор Херрод, легат Тирантийского кабала

Инквизитор Херрод – это кибернетически воскрешённое чудовище, что входит во внутренний круг Тирантийского кабала. Когда-то Херрод был красивым, энергичным и блестящим инквизитором, высоко ценимым коллегами. Тот лихой и полный жизни человек давно мёртв – большая часть Святых Ордосов уверена, что он погиб от рук Нечистых учёных. Но Херрод выжил – благодаря помощи своих тайных союзников из Адептус Механикус то немногое, что осталось от него, получило вторую жизнь в теле из металла, поршней и шестерёнок. В этой сгорбленной фигуре в чёрном плаще и капюшоне не осталось не кусочка плоти и ни грана человечности. Его лицо – посмертная маска из жёлтой плоти, носимая поверх стали и меди, а его голос – кошмарная смесь звуков и слов, записанных ещё когда Херрод был жив.

Инквизитор Херрод								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
58	39	$^{8}/_{48}$	$^{8}/_{48}$	26	55	37	58	21
Количество ран: 25				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий БВ: 8				**Броня:** бронированное тело (всё по 7)				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Грамотность (Инт)+20», «Допрос (СВ)+20», «Запретное знание (Варп, Псайкеры) (Инт)+10», «Запретное знание (Демонология) (Инт)», «Запретное знание (Ересь, Звезда-Тиран, Инквизиция, Культы, Ордосы) (Инт)+20», «Запугивание (Сил)+20», «Командование (Тов)+20», «Логика (Инт)+10», «Навигация (Наземная) (Инт)», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Адептус Арбитрес, Администратум, Империум, Имперская Гвардия, Имперское кредо, Экклезиархия) (Инт)+20», «Обыденное знание (Война, Культ Машины, Технология) (Инт)», «Оценка (Инт)», «Поиск (Вос)+10», «Проницательность (Вос)+20», «Сбор информации (Тов)+10», «Тайный язык (Администратум, Аколиты) (Инт)+20», «Тайный язык (Военный) (Инт)», «Тайный язык (Экклезиархия) (Инт)+10», «Учёное знание (Архаика, Бюрократия, Критология, Легенды) (Инт)+20», «Учёное знание (Имперское кредо, Правосудие, Философия) (Инт)+10», «Шифры (Аколиты, Боевой арго, Инквизиция) (Инт)+20», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)+20».*



Таланты: *«Автосангвина», «Акустический резонанс (игнорируйте требования)», «Амбидекстрия», «Бесстрашие», «Бинарный диалог», «Бой вслепую», «Броня презрения», «Две руки (Ближний бой)», «Железная дисциплина», «Железная челюсть», «Истинная стойкость», «К демону в пасть», «Калечащий удар», «Контратака», «Мастер клинков», «Мастер рукопашной», «Ментальная крепость», «Могучий разум», «Неистовый натиск», «Основное оружие (Болтерное, Лазерное, Стаб)», «Печать Судьбы (2 очка судьбы)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Огненные, Стаб)», «Просангвина», «Пугающий голос», «Разоружение», «Сокрушительный удар», «Сопротивляемость (Жара, Психосилы, Токсины, Холод)», «Стальные нервы», «Химическое оскопление».*

Особенность: *«Коренастый», «Ночное зрение», «Сверхъестественная Выносливость (×2)», «Сверхъестественная Сила (×2)».*

Оружие: ручной огнемёт, встроенный в левое предплечье (10 м., 1/–/–, 1к10+4 Э, ББ 2, Маг 3, Перезарядка – нет, Огненное), две моносабли производства Станков (1к10+12 Р, ББ 5, Сбалансированное, +10 к тестам Ближнего боя, см. стр. 313 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**), болт-пистолет (30 м., 1/2/–, 1к10+5 В, ББ 4, Маг 8, ПД, Разрывное) и три магазина пси-болтов (см. стр. 357 там же).

Снаряжение: тяжёлые вулканизированные чёрные одеяния, кибервоскрешённое тело *хорошего качества* (в том числе снаряжённое микробусиной, полной системой поддержания жизни и тремя дозами детокса во вживлённом инъектора, а также предоставляющее особенность *«Ночное зрение»*), несколько инфопланшетов, знак полномочий инквизитора.

VI

THE HUNTED

NEMESIS, I NAME THEE

•

THE NOBLE ART OF VILLAIN DESIGN

•

THE MOST WANTED HERETICS OF THE CALIXIS SECTOR

Глава VI

Самые разыскиваемые еретики Каликсиды

«Выступи против меня, и ты погибнешь; этого не миновать»

- Кориолан Вестра

В этой главе представлено семь самых опасных и отпетых еретиков сектора. Все они известны Инквизиции, а их поиск и уничтожение – дело первостепенной важности для любого слуги Святых Ордосов. В отличие от большинства описанных в книге культов, эти еретики – одиночки, хотя у каждого своя природа, цели и масштаб. У них бывают последователи, но они всегда служат им самим, а не какой-то большой и долгосрочной цели.

Святые Ордосы объявили этих еретиков отлучёнными предателями и приговорили к смерти.

Также в эту главу включена краткая хронология сектора Каликсида, в которой отражены преступления многих описанных в этом томе еретических культов и тайных обществ.

Немезидой тебя нареку я

Немезида – это «долгоиграющий» злодей, чьи планы аколиты сорвали, и который будет преследовать их по пятам, ища возможности отомстить. Такой противник – классический приём построения сюжета в длинной кампании; мало что мотивирует игроков сильнее, чем осознание, что за очередным заговором стоит их старый враг, и мало что так же порадует их, как победа над ним.

Приведённые ниже советы помогут вам ввести в сюжет немезиду и использовать её:

● **Немезида не должна стоять за каждой ересью:** хотя злейший враг должен появляться часто, его постоянное присутствие будет излишним – приберегите немезиду для главных событий.

● **Немезида должна быть опасной для персонажей:** чтобы такой враг представлял настоящую угрозу, он должен иметь возможности и желание мешать, вредить и убивать аколитов, их соратников и друзей. Более того – у него должна быть возможность выйти сухим из воды – по крайней мере, на время. Именно так немезида заслужит искреннюю ненависть игроков, которые пойдут на всё, ради победы над ним. Им понравится его ненавидеть.

● **Немезида не должна погибнуть до финальной битвы:** чтобы вызвать по-настоящему лютую ненависть аколитов, враг должен несколько раз утечь у них сквозь пальцы (или оказаться лишь марионеткой настоящей немезиды!). Так победа над ним принесёт игрокам больше радости.

Благородное искусство создания злодеев

Одна и самых лучших вещей в ролевых играх, как для игрока, так и для ведущего – это запоминающиеся злодеи и противники. О самых удачных будут вспоминать ещё долго, а само их появление в кампании резко добавляет напряжения происходящему, и приносит игрокам наибольшее чувство удовлетворения, когда злодея всё-таки удаётся превзойти. **Dark Heresy** – не исключение, и в сорок первом тысячелетии вас ждёт богатый выбор чудовищ в человеческом обличие, что могут выступить против игроков – безумные культисты, разжигатели бунтов и демагоги, инквизиторы-отступники, грозные ассасины, одержимые демонами убийцы, сумасшедшие учёные, суровые наёмники, криминальные бароны, ксеносы-воеводы, звёздные пираты, беспутные аристократы и фанатики – список почти бесконечен, и выбор за вами.

В рядах некоторых описанных в этой книге культов и обществ найдутся могущественные противники – например, Утешительница из Пилигримов Хойты – основываясь на которых, вы можете создать собственных могучих NPC. Но лучший способ придумать злодея – это начать с идеи. Чего вы хотите от такого персонажа? Дайте ему интересную предысторию, личность, стиль и мотивацию. Вы можете даже выработать ему «почерк» в виде узнаваемого *modus operandi*, характерного облика или необычной цели. Это позволит вам сотворить первоклассного злодея, а не просто набор характеристик, талантов и игровых механик. Если у вас есть идея кем и каким будет ваш антагоинист, самое время взяться за книгу правил и облечь его в правила – но не наоборот!

Как использовать эту главу

Каждый из описанных ниже мужчин и женщин – настоящее чудовище в человеческом обличие; имя их преступлениям – легион, ибо их зверств много. Каждый станет достойным соперником для аколитов, и любой может оказаться архизлодеем целой кампании или просто запоминающимся «боссом» отдельного приключения.

Профили самых разыскиваемых?

Профилей для самых разыскиваемых еретиков Каликсиды вы не найдёте. Не прописывать их способности, умения и исходящую от них опасность – совершенно сознательное решение. Это остаётся на откуп ведущему – он сможет сделать каждого злодея настолько опасным, насколько того требует игра. Также ниже описан талант *«Печать Судьбы»*, что отлично подойдёт для всех могущественных злодеев, для победы над которым нужно нечто большее, чем удачное попадание из болтера. Исключение составляют магос Ватек и Огненная принцесса – их профили приведены в дополнении **«Возвышение»**.

Новый талант: «Печать Судьбы» *(Touched by The Fates)*

Требования: только NPC, обладающий свободой воли (это не может быть демон или неживое существо).

NPC получает количество *очков судьбы*, равное половине его бонуса Силы воли (округлять вверх). Он может использовать их также как любой игрок и способен даже сжигать *очки судьбы*, чтобы избежать смерти (если она возможна), хотя это всегда должно происходить «за кадром». Даже если аколиты одерживают верх, этот NPC всё равно сможет вернуться в будущем (конечно, чтобы отомстить!). Кроме того, NPC, имеющие этот талант, способны вызывать *праведную ярость*.

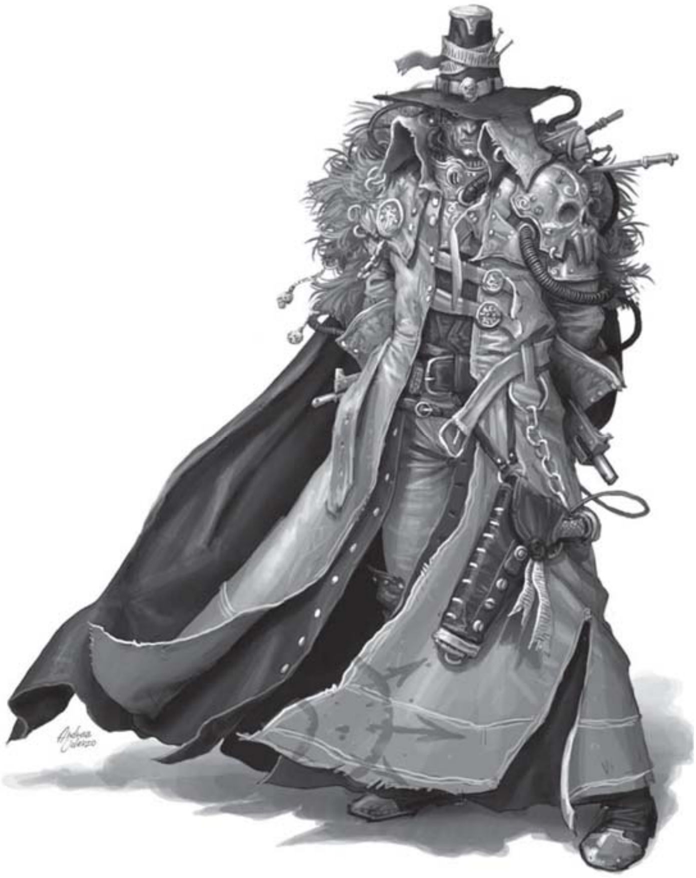
Ферран Гаст

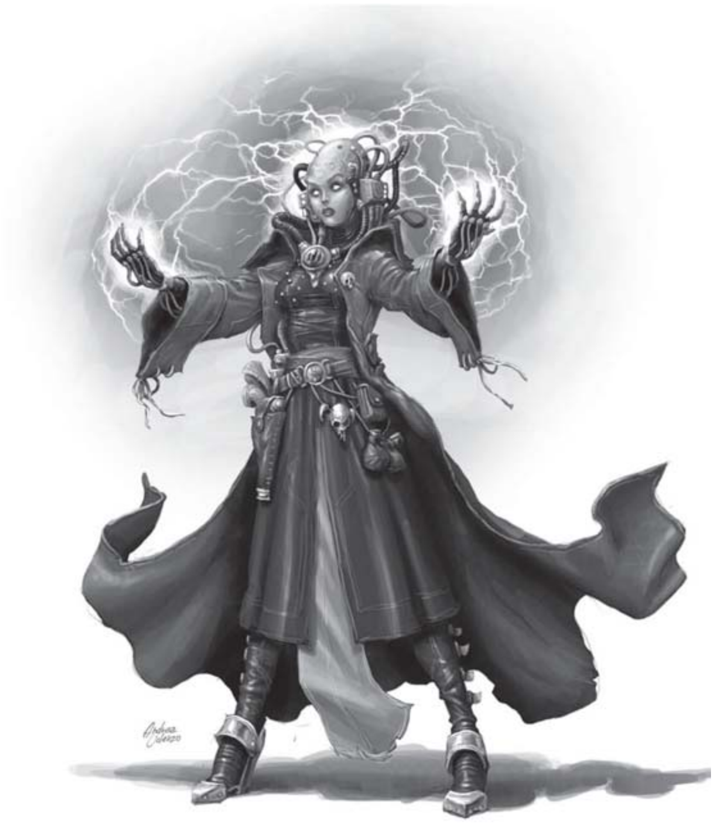
Ферран Гаст – еретик и отступник, предавший Инквизицию. Аколит, экспликатор и личный ученик Кассильды Коньос – он был одним из лучших агентов Каликсидских Ордосов, что служил славно и доблестно. Будучи в шаге от возведения в полноправные инквизиторы и важного места в Конклаве, он был послан в туманность Адрантида в погоню за отступником Кориоланом Вестрой. Там Гаст и приданная ему команда аколитов пропали без следа. В последующие годы многие гадали, был ли Вестра тому причиной, или душа Гаста начала изгнивать задолго до его исчезновения.

Семь лет спустя Гаст появился на Соломоне, скрываясь за почти идеальной фальшивой личностью – его смогли заметить и распознать по чистой случайности. За обнаруженным отступником отправилась палаческая команда арбитров при поддержке Ордосов, но все они были беспощадно убиты. Покончив с преследователями, Гаст снова пропал, и Инквизиция объявила его отлучённым предателем. С тех его бывший аколит регулярно участвовал в многочисленных ересях, убийствах и даже способствовал гибели имперского крейсера типа «Злоба», устроив диверсию в воздушном доке.

Инквизиции известно, что Гаст не только силён сам по себе, но и полагается на очень способных и опасных вассалов. Есть подозрения, что он собрал собственную организацию опасных лазутчиков и убийц. Каждый аколит и каждый вассал Ордосов имеет приказ, обнаружив любую ниточку, тянущуюся к Феррану Гасту, хвататься за неё и тянуть.

Гаст убивает и сеет хаос, но прочие его цели остаются неясными, а мнения на этот счёт разделились. Большинство верит, что Гаст – гениальный безумец, что служит лишь собственной мелочной злобе, но другие подозревают, что у него есть неизвестные пока замыслы или великий план, что медленно приводится в исполнение.





Огненная принцесса

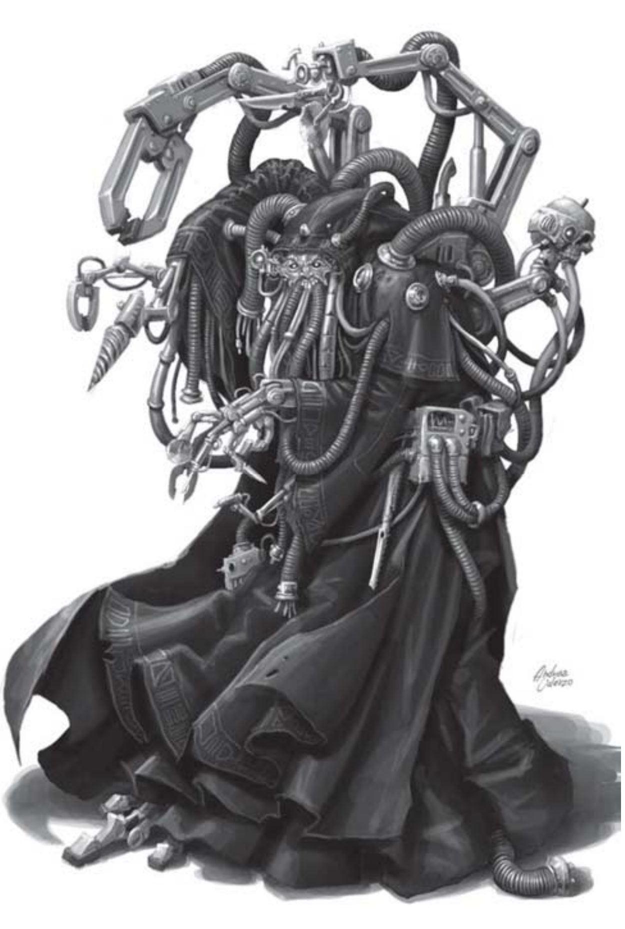
Жизнь и природа Огненной принцессы – чудовищно могущественного нечистого псайкера, известного лишь по слухам и тёмной славе, что тянется за ней уже несколько лет (с мига её первого задокументированного появления во время восстания на Пеллюциде IX) – остаётся для Святых Ордосов загадкой, а клеймо ведьмоловов на щеке Принцессы делает неведение только мучительней.

Огненная принцесса – нечистый псайкер категории «Альфа-плюс», которую порой называют сильнейшей обладательницей психического дара во всей Каликсиде. Она выглядит как молодая женщина, которой нет и двадцати, и если это правда, её силы ещё могут возрасти, если она это переживёт.

Принцесса – пирокинетик невероятных способностей, что умеет, как без вреда для себя обращать своё тело в ходячий вихрь пламени, так и точно нацеленным ударом пробивать бреши в броне боевых кораблей. Эту странницу видели в компании многих отступников и мутантских шаек, а один раз – на борту пиратского корабля, бесчинствовавшего в Бездне Асирофф.

Эта колдунья настолько опасна, для против неё снарядили особую группу во главе со знаменитым охотником на ведьм Фендалом. Он успешно выследил её до заброшенного поселения на мрачном Сумраке. Там Принцесса одолела всех охотников и сожгла их дотла. Она всё ещё на свободе, но где находится сейчас – неизвестно.

Цели и стремления ведьмы остаются не меньшей загадкой, чем её личность и происхождение. Послебоевые отчёты покалеченных выживших называли её, как куклой с мёртвыми глазами, которой нет дела до ужасов, что она творит, так и хохочущей дьяволицей, переполненной злобой и садисткой радостью. Где правда – неизвестно.



Магос Ватек

Кем был и чем занимался магос Ватек до изгнания из Адептус Механикус – неизвестно, а старшие техножрецы совершенно не расположены рассказывать о бывшем коллеге, за которым ныне охотятся. Говорят, что Ватек входил в эксплорационный флот архимагоса Туле, но некий несчастный случай свёл его в ума и превратил в отступника, чьей крови жаждут Инквизиция и слуги культа Машины.

Ватек одержим стремлением добывать и развивать самые тёмные технологические тайны. Более всего магоса интересуют способы возвращать жизнь в мёртвые ткани, хотя также он создавал запретное оружие, сшивал голамов из плоти и экспериментировал с запрещёнными алхимическими и энергетическими системами.

Считается, что его чудовищные опыты уже унести три тысячи жизней – например, во время «Инцидента на утренней стороне» на Соломоне и «Резни в доках» на Дрее. Тогда Ватек перебил посланный за ним отряд Механикус и скрылся.

Также магос-отступник известен нападением на прежде неизвестную секту воскресителей на Передышке паломника – он устроил настоящую бойню и похитил тёмные секреты культа. Где сейчас находится Ватек и чем занимается – неизвестно.

Магос выглядит как глубоко аугментированный техножрец, обычно закутанный в рваную, чёрную рясу и оснащённый множеством механодендритов из меди и чёрного железа, которые несут хирургические инструменты, нутромеры и энергетические катушки. Известно, что он вживил запретный генератор саркозанских волн в своё тело, а его лицо закрывает серебряная маска-череп, привинченная к поражённым некрозом мышцам и костям. Считается, что Ватека уже нельзя считать «живым», а существовать магосу позволяют его тёмные изобретения. Этого врага очень трудно остановить или уничтожить обычным стрелковым оружием – при встрече рекомендуется идти на крайние меры.

Если не считать его тяги в тёмному знанию, у Ватека как будто нет особых целей или планов. Он ни с кем не сотрудничает и никому не служит, а его единственные помощники – неживые сервиторы. Есть теория, что главная цель Ватека – найти способ вернуть биологическую жизнь своей разлагающейся плоти.

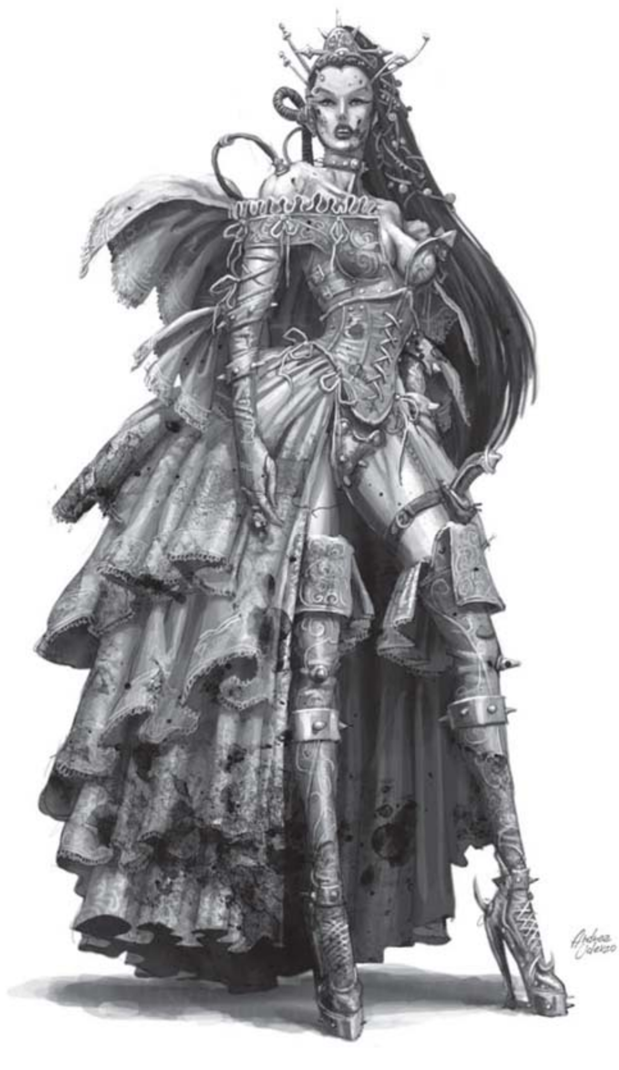
Мирчелла Синдерфелл

Леди Мирчелла Синдерфелл – одна из самых неуловимых и опасных еретичек в Каликсиде. Умная, изобретательная и жестокая, леди Синдерфелл веками предавалась кощунственным удовольствиям, присоединялась к самым разным ересям и совершала чудовищные зверства безо всяких причин, помимо собственного развлечения.

Мирчелла родилась в благородном и богатом каликсидском семействе, чьи владения простирались на весь сектор. Говорят, что в юности она была выдающейся ученицей и не выказывала ни следа того безумия, что проявилось позже. Совершеннолетняя Мирчелла тратила состояние семьи, собирая в фамильном имении на Квадднсе двор из колдунов, ксенофилов, раскройщиков плоти и осквернённых эрудитов, будто настоящий коллекционер-любитель зла. В итоге на леди Синдерфелл донёс Инквизиции один из её слуг, с которым несправедливо обошлись. Святые Ордосы очистили поместье в одну ночь – говорят, что штурм был так яростен, что его можно было наблюдать с балконов далёкого Ксакарфа. Сама Мирчелла избежала гнева Инквизиции и раз за разом возрождала свой кроваво-богохульный двор. На Мальфи она захватила власть над сангвинарными культами и целый год омывалась в крови каждый день. На Кальфе еретичка во главе своей свиты сжигала город за городом, охотилась на выживших ночи напролёт и спускала на несчастных нечистых духов.

Мирчелла Синдерфелл известна склонностью собирать вокруг себя дворы еретиков – там могут встретиться нечистые псайкеры, колдуны-дилетанты, ксенофилы, еретехи, беспутные аристократы, осквернённые навигаторы, учёные, что изучают запретное знание и даже безумцы, что якшаются с демонами.

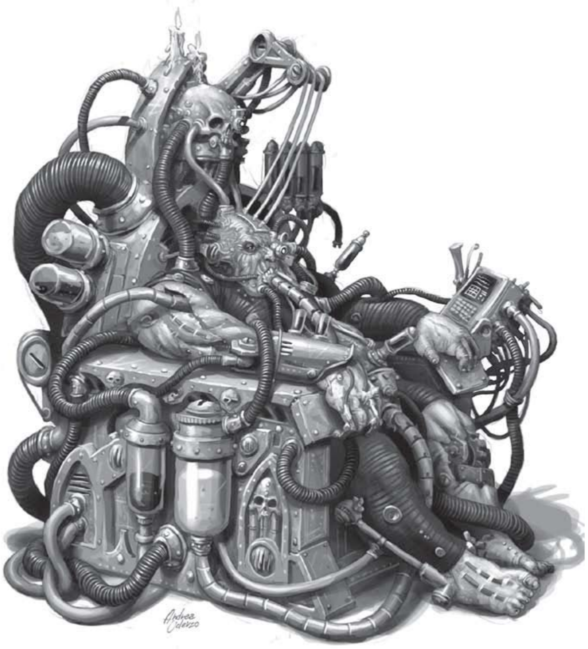
Такие дворы редко живут долго – обычно они рассыпаются или уничтожаются по прихоти самой леди Синдерфелл. Сама архиеретичка нередко выдаёт себя за другую женщину из другого



рода и развращает семьи, культы и целые организации (чему нередко сопутствуют убийства и бессмысленные истязания). Известно, что у Мирчеллы есть тяга к различным запретным устройствам – в том числе, ксенотеху.

Согласно одним докладам, леди Синдерфелл погибла на борту «Выкупа за Феникса» от рук судьи Озрии, а по другим – была казнена при очищении Красных склепов Луггнума, но до сей день считается, что она жива и на свободе.

Мирчелла Синдерфелл – ненасытная, злобная и нарциссичная садистка, что видно в каждом аспекте ересей, сделавших её знаменитой. Она купается в крови, причиняет боль и оскверняет свою расколотую душу не ради каких-то идеалов, а лишь потому что это делает её «счастливой».



Тобиас Беласко

Тобиас – третий сын в обедневшей ветви могущественного мальфийского семейства Беласко, и ещё одно доказательство того, что определённые рода способны порождать настоящих чудовищ. Говорят, хитроумный, вероломный и прожорливый Тобиас с малых лет терпеть не мог благородной нищеты, в которой рос, и печального положения свой семьи. С годами Беласко-младший выказал острый ум и коварство, что позволили ему быстро стать главой клана, обойдя или убив всех соперников и сколотив состояние. После этого он был попал на службу великого дома Беласко, где стал торговать древними диковинами и заключил немало выгодных для своего рода сделок.

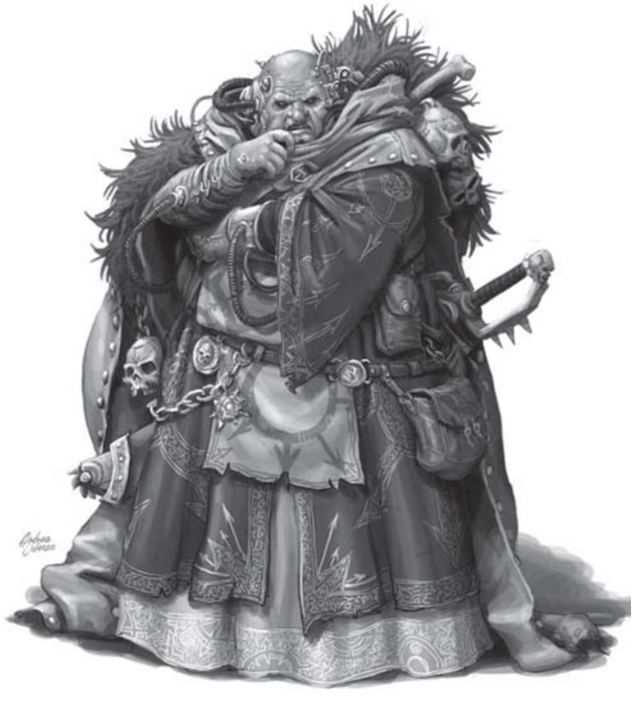
Но этого ему было мало. Вскоре Тобиас начал искать новых ощущений, заигрывая с мелкими культами, предаваясь удовольствиям с друзьями-эпикурейцами и пресыщенными распутниками. Он жил не по своим, весьма внушительным, средствам, но не рискнул запускать руку в карман зловещим родственникам – вместо этого Тобиас занялся шантажом, убийствами и холодной торговлей, а в итоге пришёл в продаже рабов. Шли годы, и вскоре даже этого стало не хватать, чтобы разогнать скуку Беласко. Точно неизвестно, как и почему он впал в совершенное безумие, но жизнь, полная распутства и самые разные препараты не моги не сыграть в это свою роль. Тобиаса перестали радовать убийства своих врагов, и он принялся похищать и поедать их – медленно, кусочек за кусочком.

Когда эти чудовищные преступления были раскрыты, от Тобиаса отрёкся даже его одиозный клан. Беласко бежал с Мальфи благодаря своим связям среди холодных торговцев, с частью накопленных богатств в карманах и фамильными убийцами на хвосте. Он в бегах уже пятьдесят лет, жил на десятках миров и пользовался множеством псевдонимов, всюду опережая врагов на шаг.

Кроме родственников Тобиаса разыскивает Ордо Маллеус, чей гнев он вызвал, убив и съев нескольких аколитов инквизитора Ван Вайгенса, которые боролись против созданной им организации ксеноработорговцев на Снежней пещере. Разрывающийся между желанием оставаться в живых и вести по-старому роскошную жизнь, благодаря успехам на чёрном рынке, убийствам и обманам, Тобиас успевал повсюду опережать охотников – в этом ему помогал острый ум, изобретательность и больное воображение. Сейчас ему почти сто лет, и годы дают о себе знать – неприлично заплывший жиром толстяк может передвигаться лишь в антигравитацонном кресле, а купленные на чёрном рынке имплантаты и химическая терапия вскоре не смогут поддерживать жизнь в этой развалине.

Тобиас Беласко может выглядеть безумным толстяком, но он ещё не утратил своей гениальности и почти сверхъестественного таланта к обманам, коммерции и убийствам. Он приговорён к смерти не только Инквизицией, но и своей семьей, и потому постоянно вынужден скрываться.

Единственное стремление Тобиаса – продлить свою жизнь, чтобы дальше наслаждаться порочностью и чудовищными привычками. До Инквизиции дошли слухи, что еретик ищет радикальное решение своей проблемы – устройство Гало.



Кориолан Вестра

Брат-миссионер Кориолан Вестра был верным и даже почитаемым имперским проповедником, что нёс свет Императора тем, кто не знает его. Рвение Вестры не осталось без внимания – кардинал Фортис отметил несколько путешествий миссионера в совершенно неизведанные регионы космоса, откуда он всегда возвращался с новостями о тысячах уверовавших в Императора. Последним делом Кориолана Вестры, что попало в документы, было путешествие к Звёздам Гало в поисках потерянных колоний человечества. Оттуда он не вернулся и был сочтён погибшим.

Что именно произошло с Вестрой в Звёздах Гало – неизвестно, но нечего и гадать, что это сломило его веру и обернуло против Империума, которому он так преданно служил.

Тот факт, что в своих богохульных проповедях Вестра использует фразу *«омыться в свете чёрного солнца»* заслужил пристальное внимание и может пролить некоторый свет на то, что обратило Кориолана в того ересиарха, коим он стал.

Через пятьдесят лет после исчезновения в Звёздах Гало Вестра тайно вернулся в имперский космос. Он проник на планету Лассив в далёкой Гекубе – одна смутная тень среди множества других. Два года кропотливой работы привели к тому, что имперский порядок на планете был разрушен, души его жителей – погублены, а голова губернатора – посажена на древко знамени. Лишь через десять лет и три осквернённых мира удалось установить, кем был этот осквернитель. Гнев и стыд Экклезиархии не унялся даже спустя восемьдесят лет.

Прежде всего, Вестра опасен своими обширными связями со множеством культов и еретических обществ – среди его союзников есть Зазубренный вопрос, Братство Рогатой тьмы, Бледная толпа, мальфийские маски и многие другие. Впрочем, для них он всегда остаётся лишь второстепенной фигурой и посредником, что предпочитает действовать один в качестве «приглашённого специалиста», который работает над поставленной ему задачей. Благодаря своему красноречию, Вестра может не только поднимать людей на бунты, но и служить переговорщиком и посредником для разных еретических и злокозненных культов, что позволяет им координировать свои действия.

Злоба и пыл, с которыми Кориолан Вестра ведёт свою личную войну против Империума, несомненны. Неизвестно, есть ли у Вестры некий грандиозный план или он просто хочет приносить анархию и разрушение.

Неизвестный еретик

Лорд-инквизитор Кайден пошёл на необычный шаг, выпустив и подтвердив предписание по поимку или уничтожение того, чьё имя, природа и поступки остаются неведомыми.

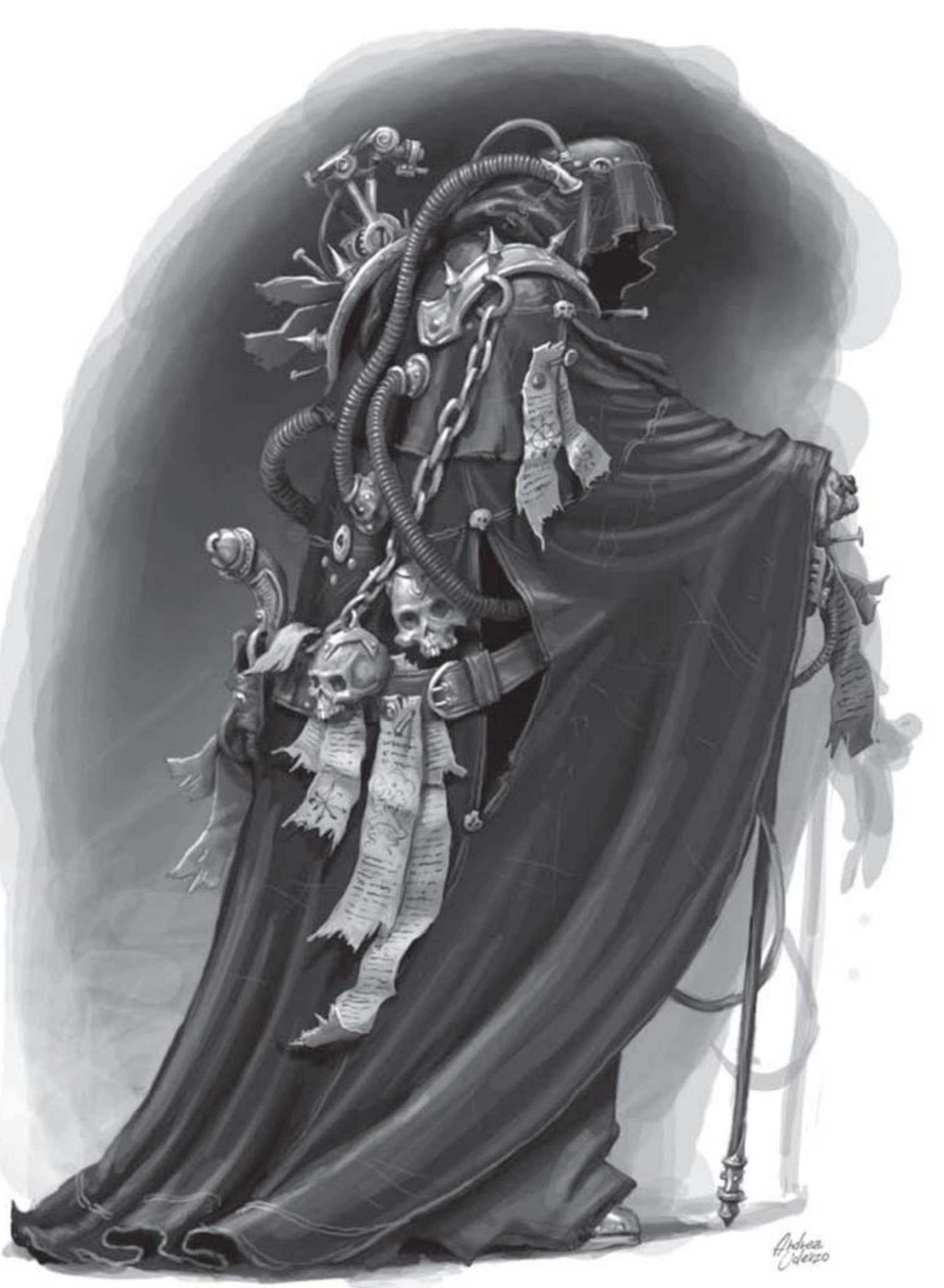
Существование этого «Неизвестного еретика» никогда не имело веских доказательств, если не считать многозначительного отсутствия подозреваемых, улик и мотивов в нескольких случаях, что крайне беспокоят Инквизицию. Этот враг скрывается подобно сгустку тьмы среди черноты ночи – его существование можно предположить, лишь исходя из нескольких загадочных случаев и кажущихся совпадений, что вместе образуют вереницу таинственных смертей и исчезновений, что протянулась через последние пятнадцать лет, и которая не может быть случайностью.

Все погибшие были связными или низовыми агентами Инквизиции. Их смерти, сопряжённые с инфодиверсиями, кражами и исчезновением шпионских ячеек, тормозили или вовсе срывали целые операции. Расследования не дали ничего. Каждый отдельный инцидент казался случайностью, но вместе они создавали паутину, которую мог сплести только прокравшийся в ряды Святых Ордосов предатель, что способен убивать, не оставляя следов.

Недавние смерти инквизиторов Чалана и Северона также считаются делом рук безликого предателя – оба погибли в ходе операций, основанных на данных, поступивших из самих Каликсидских Ордосов, и оба попали в засады врагов, чей образ действий явно подражал известным еретическим организациям. Одно это указывает, что Неизвестный еретик обладает доступом к самым секретным сведениям и необычному оружию. К примеру, психические пытки, которым подвергся инквизитор Северон – тщательное воспроизведение методов, что используют Пилигримы Хойты, а на такое способен только знающий повадки этого культа. Не меньше пугает то, что инквизитор Чалан был столь осторожен и осмотрителен, что погубить его мог только тот, кому он доверял.

Недавно по прямому распоряжению лорда Кайдена прошло отдельное эзотерическое расследование. Гадания и авгурии самых могущественных провидцев всюду натыкались на безмолвную, непроницаемую пустоту вокруг подозрительных событий, связанных с Неизвестным еретиком – как будто они были вырваны из истории, оставив в ткани реальности прореху. Эта пустота открыла всему расследованию более тёмное измерение.

Цели и мотивы Еретика неизвестны, но его главной целью явно остаются Святые Ордосы.



Хронология сектора Каликсида

Помните, что это летописание отнюдь не полно и не исчерпывающе – оно представляет лишь часть истории сектора в таком виде, в каком она может быть известна аколитам Инквизиции. Многие важные происшествия останутся тайной, не говоря уже об истинной подоплёке некоторых всем известных событий. В этот перечень также включено несколько важных дат из имперской истории для большей полноты картины.

Жирным шрифтом выделены события, имеющие непосредственное отношение к Каликсиде. *Курсивом* отмечены события общеимперского значения.

М30-М31 *Великий крестовый поход*

Начало М31 *Ересь Гора*

100-600.М36 *Эра Отступничества*

228.М36 *Войны ассасинов*

378.М36 *Смерть Гога Вандира и конец Царства крови*

395.М36 **Хартия Хаарлока:** свободный капитан Мордекай Хаарлок получает от Себастьяна Тора великую хартию Хаарлока в благодарность за службу и помощь в борьбе с братьями-храмовниками.

723-736.М36 **Великое путешествие:** флот Соломона Хаарлока отправляется в долгое и опасное тринадцатилетнее путешествие, в ходе которого обнаруживает и наносит на карты регион космоса у самых границ Империума, названный «пространством Каликс». В этом регионе обнаруживается несколько планет, принадлежащих ксеносам, значительное количество полезных ископаемых и несколько устойчивых варп-маршрутов. Кроме того, по всему открытому пространству разбросаны населенные людьми миры неизвестного происхождения. Хаарлок отмечает, что эоны лет назад некоторые планеты принадлежали невероятно древней расе. Эти миры он называет «Великой чашей нечестивости». В «Картографии Универсалис» Хаарлок отмечает, что это пространство богато «душами, добычей, золотом и тем, что лучше оставить в покое». Он же говорит, что его можно присоединить к Империуму, лишь пролив реки крови.

133.M37 **Основание Синофии:** одна из планет на границе сектора Скарус становится конечной точкой путешествий вольного торговца Терезы Синоф и её личным ленным владением. Очень быстро Синофия превращается в перевалочный пункт для всех, отправляющихся в пространство Каликс или к Звездам Гало.

M37-M39 **Эра грабежей:** множество свободных капитанов, вольных торговцев и отступников из секторов Скарус и Иксаниад стекаются в пространство Каликс, привлечённые россказнями о его богатствах, ксеноартефактах и пригодных для жизни мирах. Мрачные сказки оказались правдой – авантюристы встречают здесь нечеловеческие империи, жутких ксеносов-мозгоедов, поклоняющихся Варпу дикарей, которые когда-то были людьми, опасности безграничной «Бездны А'си'Роф» и свет чёрной звезды, предвещающей гибель. Впрочем, всего этого оказалось слишком мало, чтобы остановить искателей приключений, проходимцев и исследователей, что один за другим отправлялись в Каликс. Многие из них никогда не вернулись.

290-299.M38 *Альтидский крестовый поход*

Середина M39 **Заселение Мератеса:** семьи пустотников, спасающиеся от династических войн, покидают сектор Иксаниад и поселяются в скоплении Мератес – мёртвой зоне между их прежней родиной и бездной. Их число пополняется за счет беглецов, преступников и прочих подозрительных лиц. Зарождаются кланы меритехов.

038.M39 *Спутники Имгарла очищаются от генокрадов.*

322.M39 **Начало Голгеннова крестового похода:** претор Голгенна Анжуйский, могущественный аристократ с Терры возводится в достоинство лорда-милитанта. Верховные лорды предписывают ему возглавить поход в область космоса, известную как пространство Каликс и завоевать её. Крестоносное воинство, собранное преимущественно с миров Сегментума Соляр, насчитывает больше семнадцати миллионов человек, разделённых на четыре боевые группы, и стратегический резерв. Силы лорда-милитанта поддерживают титаны из Легио Венатор и Легио Магна, значительные эскадры линейных флотов Соляр и Обскурус, а также космодесантники из орденов Чёрных Храмовников, Серебряных Тигров, Сынов Медузы и Стражей Гробницы. В авангарде идут флотилии вольных торговцев и эксплораторов, обнаруживающие потенциальные цели для атаки и ведущие разведку в опасных зонах космоса. Крестовый поход сопровождают десятки тысяч «нищих вояк» – фанатиков, чью ярость разожгла Экклезиархия, а также множество авантюристов и искателей лёгких денег. Вслед за боевыми кораблями следуют огромные транспорты и суда снабжения, везущие припасы через несколько секторов. Используя мир-фронтир Синофию как перевалочный пункт, крестоносцы, подобно бронированному кулаку наносят удар в сердце Пространства через всю Периферию, двигаясь в двух направлениях к системам Мальфи и Соломон, в которых вольные торговцы уже наладили контакты и имеют сторонников.

341-345.M39 **Жатва Гнева Императора:** вонзившись двумя клиньями в пространство Каликс и укрепившись на Соломоне и Мальфи, попутно уничтожив три малых ксеноимперии и множество других врагов за первые двадцать лет, крестоносцы решили приостановиться для того, чтобы подготовиться к новым завоеваниям. Крестовый поход получил подкрепления от верховных лордов, когда до тех дошли вести об успехах кампании (и часть добытых богатств), а также приказ продолжать захват Пространства. Выждав нужный миг, силы лорда Анжуйского совершили величайший рывок за всё время кампании, захватив за четыре года столько же миров, сколько за прошлые двадцать лет. Завоеванный участок пространства стал именоваться «пределом Голгенны». Военные походы этих четырёх лет вошли в историю как «Жатва Гнева Императора». Одной из самых славных побед этого периода был захват Иокантоса молодым генералом Друзом и свержение угнетающих его тиранов. Одно же из самых тайных и жутких событий тех лет – экстерминатус мира Амун'ан Морр, населяющие который машины, некогда бывшие людьми, были объявлены слишком извращенными для того, чтобы существовать. Таковы были ужасы этого мира, что после проведения экстерминатуса, все данные о местоположении Амун'ан Морра были уничтожены, чтобы эти страшные события стали лишь мрачной легендой.

353-358.M39 **Голгенново закрепление:** завоевав в ходе двух прошлых этапов крестового похода более двухсот миров, силы лорда-милитанта приостановили темп – сказывались тридцать лет непрерывных боевых действий – и взялись за укрепление власти над захваченными территориями и встречей первой волны колонистов из Империума. В эти годы относительного затишья некоторые покрывшие себя славой полки (например, Бронтские центурионы) получили право заселения захваченных ими планет. Часть приданных походу сил (таких как астартес) покинули ряды крестоносцев.

359.M39.**Открытие второго фронта:** третий этап крестового похода начался с прибытия свежей группы армий, набранной с центральных миров Сегментума Обскурус. Вторгнувшись в пространство Каликс с центростремительного направления, это подкрепление под командованием верховного адмирала Вааккона стремилось соединиться с основными силами крестоносцев, что шли им навстречу из предела Голгенны. Этот этап похода живо проиллюстрировал всю опасность и ненадежность варп-путешествий – когда в 363.M39 после множества происшествий и катастроф флоты, наконец-то встретились на Орендале, совокупные потери за эти четыре года могли сравниться с числом погибших за первые двадцать лет крестового похода. Лорд-милитант приказал преобразовать Орендал в мир-храм в честь всех погибших. Говорят, что события этих лет сломили волю и решимость лорда Анжуйского, и он отступил ко внутренним мирам Предела, передав полномочия своим генералам и адмиралам, между которыми очень быстро началось соперничество и вражда.

363-369.M39 **Мрачные годы:** многочисленные враги начинают испытывать на прочность завоевания крестового похода, уже утратившего запал. Присоединённые к Империуму миры терзают нашествия орков, налёты ксеносов-корсаров и просто пиратов, уносящие жизни миллионов. Дурные знамения возникают повсюду – чёрное пламя пылает в небесах Лоссала Прим за считанные дни до того, как все контакты с этой процветающей колонией оборвутся. Патрульные корабли Флота наталкиваются на обломки погибшего на границе Бездны Асироф подкрепления из Акуриона. На Мальфийском плацдарме свирепствует чума. Мятежники и культисты появляются на мирах, прежде считавшимися спокойными. Предатели убивают архиисповедника Мелчера Эла, духовного вождя крестового похода. Противоречия между генералами и губернаторами выливаются в конфликты и предательства, провоцируют недовольство и недоверие. Крестовый поход начинает терять свои завоевания, его силы растягиваются по пространству Каликс, пытаясь защитить свои новые миры. Боевой дух крестоносцев падает, а в их рядах усиливается разлад. Лишь флоты вольных торговцев Сивиллы Хаарлок и Лудда Саберхагена активно действуют, стремительно перебрасывая войска генерала Друза, и обеспечивая транспортом и припасами его блестящие по замыслу и дерзкие по исполнению контратаки против расы поклоняющихся Варпу ксеносов ю'ват и их испорченных человеческих союзников. Лишь действия Друза спасают мальфийский регион от падения и дают крестовому походу возможность продолжать наступление. Многие уже считают генерала спасителем, другие же подозревают в нём опасного разжигателя войн и будущего узурпатора.

367.M39 **Преображение Друза:** согласно некоторым источникам, враждебные Друзу генералы крестового похода предают его. Во время смотра поредевших войск на Маккавее Квинтус на полководца нападает убийца. Друз погибает от его руки, но потом воскресает – многие считают это истинным чудом и бесспорным знаком благосклонности Императора. Начинает развиваться целый культ, члены которого почитают генерала как живого святого. Некоторые тайные организации – как говорят, входящие в состав Ордо Маллеус – предлагают Друзу свою помощь в борьбе с ю'ват и их союзниками, проникшими даже в ряды имперцев. Благодаря силе своей личности Друз собирает под своим знаменем бóльшую часть крестоносного войска и получает молчаливую поддержку многих могущественных имперских организаций (включая немалый контингент космодесантников из ордена Железных Рук). Собравшись с силами, Друз начинает последний этап крестового похода, уничтожая тех, кто владел регионом космоса, что ныне в его честь именуется Друзовой маркой, опустошив столько же миров, сколько завоевав.

370-610.M39 **Великое основание:** в едва основанный сектор Калисксида прибывает множество колонистов из перенаселенных миров далекого Сегментума Соляр и из близлежащих неспокойных секторов Мандрагора и Геенна.

372.M39 **Смерть Голгенны Анжуйского:** лорд-милитант умирает в своем дворце на Квадисе. Официальное заключение гласит, что смерть наступила от естественных причин – слабого здоровья, старости и пресыщенности роскошью, но мрачные слухи видят здесь руку Ассасинорума, что принесла лорду Анжуйскому смерть в наказание за неудачи последних лет. Благодаря поддержке Департаменто Муниторум и Инквизиции Друз становится новым главой крестового похода. Как только траур по почившему прекращается, новый лорд-милитант немедленно начинает готовить воинство к последней атаке на миры туманности Адрантида и оставшиеся крепости на Адских мирах ю'ват.

380.M39 **Дар Станков:** в знак благодарности за неоценимую помощь, почтения к тяжёлым потерям в боях со скверной адрантийцев и признательности за постоянную поддержку в течение всего похода, лорд-милитант Друз передаёт систему Станки в вечное и безраздельное владение Адептус Механикус. Кроме того, он подтверждает их претензии на несколько других миров и дарует им право беспрепятственного прохода по захваченным крестовым походом территориям. Это накрепко связало повелителей Марса с новым сектором Империума.

384.M39 **Конец Голгеннова крестового похода и рождение Каликсиды:** окончательно разгромив ю'ват и детей Зла и экстерминировав их родные планеты, Друз покончил со всяким организованным сопротивлением Империуму в пространстве Каликс и объявил крестовый поход завершённым. В знак признания его заслуг бывший генерал получил титул шталмейстера-примарис верховных лордов Терры и стал первым лордом Каликсиды. Одним из немедленно принятых решений нового губернатора было закрепление за планетой Синтилла статуса столицы, и утверждение великих хартий купцам и молодым коммерческим союзам, что поддерживали крестовый поход. Позже на заложенном Друзом фундаменте вырастут величайшие торговые дома и династии хартистов. Среди иных свершений Друза числится создание свода законов сектора – «Корпус Президиум Каликсис» – и организация Священного синода в улье Тарсус, что на Синтилле. Но, несмотря на все это, для полного умиротворения Каликсиды имперским войскам пришлось проливать кровь ещё три сотни лет.

417.M39 **Смерть Друза:** первый и величайший лорд Каликсиды умирает, передавая свою власть маршалу Корину Шалту, своему бывшему адъютанту и дальнему родственнику почившего Голгенны Анжуйского. Место последнего упокоения Друза держится в тайне, но ходят слухи, что его останки были возвращены на Маккавей Квинтус и преданы земле на месте его первой «смерти». Весь сектор оплакивает своего основателя, на семь лет погрузившись в траур и беспорядки.

502.M39 **Канонизация Друза:** после почти ста лет обсуждений Главный синод Святой Терры подтвердил святость Друза, чей культ уже успел расцвести по всей Каликсиде, став господствующим течением в местном толковании Имперской веры.

550-760.M39 **Война высокомерия:** независимый мир Синофия схлёстывается в торговой войне с другими крупными дельцами Каликсиды и терпит поражение. В итоге большая часть синофийцев перебралась в сам сектор, ульи планеты опустели, и от Синофии остается лишь тень былого величия, тень, покорная лорду-губернатору Каликсиды и обречённая на медленное экономическое умирание.

989.M39 *Донионский крестовый поход.*

123.M40 **Проклятие Трёх:** за один год два хорошо защищенных поста наблюдения Каликсидского линейного флота и эскадра, возглавляемая гранд-крейсером «Огонь небес» гибнут от рук неизвестных на внешних рубежах Бездны Асирофф, вынуждая Империум урезать границы, прекратить дальнейшую экспансию в этом направлении и перейти к защите. Единственная зацепка, хоть что-то говорящая о судьбе пропавших кораблей – это надпись, нацарапанная на остове одного из кораблей: *«Черви, что ходят на двух ногах, пришли за нами».*

387-401.M40 *Махариев крестовый поход.*

552-570.M40 **Белая скорбь:** эльдарские корсары из кабала Белой скорби разоряют каликсидскую Периферию серией опустошительных набегов. С этой угрозой удалось справиться, лишь навязав пиратам бой с объединёнными силами линейного флота, эксплораторов и вольных торговцев (последних, по слухам, также поддерживали некие неизвестные ксеносы) под командованием вольного торговца Кобраса Акварра. Ему удалось переломить ход битвы, протаранив своим флагманом, «Сыном Сета», флагманский корабль корсаров «Алтарь мучений» и взяв его на абордаж. Кобрас собственноручно убил возглавлявшего пиратов архонта-мясника в поединке один на один.

709.M40 **Гибель Таниса:** на процветающем мире-улье Танис и окружающих его системах, служивших надёжным форпостом Империума в Асирофе, происходит необъяснимый феномен в виде появления жуткой, чёрной звезды, предвещающей разрушение, безумие и смерть. За неделю вся система Таниса была разорена, а число погибших и пропавших без вести превысило два миллиарда. Выжившие нашлись лишь на также пострадавшем агроспутнике под названием Падение святой Астрид. «Танисский инцидент» властью Инквизиции был полностью засекречен. Многие данные были изменены так, будто никакого Таниса никогда не существовало. Эти события, связанные со множеством других тёмных тайн и пророчеством о конце света, привели к созданию Тирантийского кабала, исследующего эти явления и пытающегося принять все необходимые меры для борьбе с тем, что сейчас именуют «феноменом Еретикус Тенебра».

738.M40 *Двадцать шестое (и последнее на сегодняшний день) Основание космодесанта.*

738-741.M40 **Медная война:** миры-ульи скопления Гельмиро откалываются от Империума, склонившись перед вождём, что называет себя «Медным императором», который проповедует служение Губительным силам. Отступники вооружают повстанцев на соседних мирах. По-видимому, за этими событиями стоят тёмные силы из Ока Ужаса. В скоротечное, но очень кровавое противостояние, названное «Медной войной», были вовлечены силы со всего сектора, а также войска Адептус Астартес и титаны Легио Венатор, что превратили процветающие миры Гельмиро в пустоши и руины. Представители имперских организаций и по сей день сторонятся Гельмиро, ныне населённой отступниками, мутантами и мародёрами и всё ещё формально считающейся зоной боевых действий, но не принадлежащей никому.

740-745.M40 *Второй крестовый поход Вортигерна.*

098.M41 **Колонизация Мары:** колонизируется древняя и холодная планета Мара в Бездне Асироф. Горняки исследуют льды планеты в поисках редких и ценных ископаемых.

103.M41 **Рождение атенаизма:** ересиарх Юлий Атеанос «случайно» создаёт «Преобразование Эриды», ересь, унесшую жизни и души тысяч людей.

126.M41 **Тёмная ересь:** Профетикум Еретикус Тенебра; источники, научные труды и пророчества, говорящие о Звезде-Тиране, объединяют в единый архив, который укрывают в глубинах Змеиного бастиона (впрочем, ходят слухи о том, что весь архив – лишь одна из версий куда более древних трудов неизвестного происхождения). Хранящиеся там знания лишили сна немало великих умов.

143-160.M41 *Готическая война.*

191.M41 **Изоляция Мары:** связь с колонией на Маре обрывается из-за терзающих эти области космоса возмущений Варпа. Позже на планете не обнаруживается никаких следов прежних обитателей.

221-226.M41 **Войны меритехов:** кланы из скопления Мератес отделяются от Империума и, сплотив под своим знаменем множество отступников, начинают рейды в самое сердце Каликсиды, повсюду сея хаос и беззаконие. Эти войны стали величайшей угрозой стабильности сектора за много поколений и едва не спровоцировали конфликт с соседним Иксаниадом. Лишь благодаря Мирам Харвале, губернатору Калисксиды, кланы меритехов были сокрушены, а их планеты – очищены от жизни. Как выяснилось позже, эта война была спровоцирована еретехами из секты логиков.

385.M41 **Семнадцать святых мучениц:** небольшой отряд Адепта Сороритас погибает, защищая аграрную колонию на Галлоугглассе в системе Мальфи от еретиков из культа упадка. Перед смертью сёстры уничтожают воплотившегося могущественного демона. В честь их подвига воздвигают храм.

389.M41 **Появление Звезды-Тирана:** по шахтёрской колонии Астерот в Друзовой марке прокатывается волна восстаний и самоубийств, вызванная появлением Звезды-Тирана. Колония фактически перестает существовать, а немногие беженцы принимаются сеять смуту и раздор в соседней системе Локара. Позже их вычисляют и уничтожают совместными усилиями Инквизиции и Адептус Арбитрес.

410-412.M41 **Первая осада Ваксанида:** орочий флот осаждает систему Ваксанид. Зеленокожие пытаются штурмовать ульи, но получают решительный отпор. Каликсидский линейный флот окончательно выбивает орков из системы, упустив лишь небольшое количество, что высадилось на Ганф Магна.

428-430.M41 **Падение Теллурического синдиката:** могущественное торговое объединение на деле оказывается ширмой для культа, именующего себя «Братством Рогатой тьмы». Агенты этой еретической организации проникли даже в Светозарный двор. Каликсидские Ордосы не рискнули начинать открытые чистки, и синдикату была объявлена тайная война, что продолжалась три года и, как говорят, была случаем крупнейшего по масштабам привлечения сил Серых Рыцарей и Оффицио Ассасинорум за всю историю сектора. Тайное устранение врагов и последовавшее за этим взаимное недоверие на столетия вперед ослабили хватку центральной власти в Каликсиде.

428-479.M41 **Царство страха на Мальфи:** возвышение дома Коба на Мальфи приводит к установлению на планете самого жестокого и тиранического режима в истории Каликсиды, пытающегося силой и хитростью вырвать у ослабевшей Синтиллы статус столицы сектора. Повисает угроза гражданской войны, которая рассеивается после того, как предательство внутри дома Коба приводит к его падению. Образуется вакуум власти, породивший двадцать лет смут, беззакония и междоусобиц великих домов, закончившийся появлением более страшной угрозы.

444.M41 *Первая война за Армагеддон.*

499.M41 **Мальфийское Кровавое солнцестояние:** культ Пилигримов Хойты ставит Мальфи на грань гибели, что заставляет интриганов планеты прекратить внутренние склоки. Пилигримы Хойты были побеждены, но, несмотря на своё поражение, по сей день остаются бельмом в глазу для всего сектора.

503.M41 **Появление Звезды-Тирана:** мир Снежная пещера претерпевает появление Звезды-Тирана, что приводит к двадцати дням бунтов и повальному голоду, унесшему множество жизней.

507.M41 **Вторая осада Ваксанида:** на борту космического скитальца «Кульминация свирепости» в систему вновь вторгаются орки. Несмотря на то, что зеленокожих было куда больше, чем в первый раз, вовремя подоспевшие силы линейного флота и их союзников успели расстрелять скиталец, прежде чем он приблизился к ульям планеты. Очень немногим оркам удалось пережить это яростное сражение.

560.M41 **Инкорпорация ДеУэйн:** предписание каликсидского Синода, объявившее Замогильное братство чрезмерно мирской и поражённой духовным разложением организацией, привело к его медленному перерождению в один из самых могущественных и упорядоченных торговых домов сектора – инкорпорацию ДеУэйн.

609.M41 **Возрождение Светозарного двора:** лорд Ларан Салт, многими именуемый «великим примирителем», становится правителем Каликсиды и восстанавливает власть и авторитет Светозарного двора. Он возвращает канцелярии лорда сектора рычаги власти, многие из которых за долгие годы оказались в руках великих домов, значительно расширяет собственные вооружённые силы и принимается за реформы в системе управления ульем Сибеллус.

623.M41 **Вторжение на Узкий склон:** выясняется, что горнодобывающей станцией Узкий склон на Танстаре-88 управляли ксеноформы под названием «криптос».

689.M41 *Коринфский крестовый поход.*

703.M41 **Исчезновение Хаарлока:** завершив истребление кровной родни и оставшись последним в роду, вольный торговец Эразм Хаарлок исчезает в неизвестном направлении.

724.M41 **Вспышка чумы на Скале Саттера:** на горнодобывающей астероидной колонии на Скале Саттера впервые фиксируется вспышка вируса «Фидай». За несколько часов эпидемия уносит жизни ста двадцати тысяч колонистов, превращая их в ходячих мертвецов. Эта болезнь имеет демоническую природу и связана с Нечистыми учеными.

731.M41 **Возвышение Мария Хакса:** после десятилетий в роли серого кардинала при своем престарелом и больном родственнике Ларане Салте, Марий Хакс сам становится лордом-губернатором сектора. Скрытный, умный, безжалостный и способный развить достижения своего предшественника, лорд Марий Хакс – пожалуй, самый сильный правитель Каликсиды за последние несколько столетий.

740.M41 **Очищение дома Маченко:** немалая часть торговой династии Маченко были признана осквернённой и подвергнута инквизиторским чисткам, которые оставили от великого дома лишь бледную тень былого могущества, и бросили его на растерзание врагам. Но династия пережила эту катастрофу, и следующие несколько десятилетий будет медленно восстанавливать силы.

742.M41 *Крестовый поход в Дамоклов залив.*

742.M41 **Возвращение каликсидского серийного убийцы:** Тирантийский кабал окончательно убеждается в том, что каликсидский серийный убийца вернулся после, самое меньшее, одиннадцати сотен лет бездеятельности.

742.M41 **Появление Звезды-Тирана:** корабль эксплораторов замечает её в районе дикого мира Страж.

742-770.M41 **Малигрисианская техноересь:** внутри культа Механикус возникает угроза масштабной схизмы между воинственным архимагосом-эксплоратором Умброй Малигрисом и верховным фабрикатором Станков. Малигрис вместе с несколькими сотнями адептов и последователей отступает от веры. Преследуемый былыми коллегами, Малигрис начинает сходить с ума и, не желая покинуть сектор, а прячась в тенях, начинает строить заговор, вовлекая в него всех сочувствующих и готовых помочь. Отступник совершает ужасные вещи и прибегает к запретному оружию, надеясь продолжить свои исследования или восторжествовать над врагами. Его последователи нападают на комплексы Механикус, исследовательские станции и даже на укрытия других еретехов в надежде раздобыть их тайны. В конце концов, мятежный архимагос погибает от рук драконов-секуторов Механикус. Однако учение Малигриса существует все по сей день, и всё так же терзает культ Омниссии.

743.M41 **Ледяная станция Мара:** на холодной Маре в Бездне Асироф восстанавливают штрафное шахтерское поселение.

745.M41 *Начало Первой войны с тиранидами.*

748.M41 **Появление Звезды-Тирана:** чума и безумие охватывают дикий мир Эндрит

755.M41 *Начало крестового похода на миры Саббат.*

768.M41 **Оставление Мары:** горнодобывающая колония на Маре прекращает свою работу из-за высокой смертности среди шахтёров. Инквизиция своим эдиктом закрывает участок космоса вокруг планеты на карантин.

777.M41 **Предательство Эрии Нефтис:** инквизитор Эрия Нефтис, самая многообещающая из своего поколения, предаёт Святые Ордосы, убив нескольких коллег в самом сердце синтиллийского Трезубца. Мерзкая изменница нападает на многие другие имперские владения, всюду оставляя за собой кровавый след, провоцируя всю Инквизицию сектора на охоту за ней. В третий и последний раз она погибает от рук Райкасса Искателя ведьм. Её прах хранится в герметичном хранилище, чтобы Инквизиция могла быть уверена в том, что эта смерть Нефтис – окончательная.

784.M41 **Начало Пограничного крестового похода:** решением Синода Обскурус начинается крестовый поход в Пограничье, на галактический север, в те пределы, куда уже не достаёт свет Астрономикона. Непрекращающиеся боевые действия постоянно требуют свежих солдат и припасов, которые Каликсида поставляет с большой неохотой. Даже тридцать лет спустя крестовый поход все ещё будет собирать кровавую десятину.

792.M41 **Культ Клинков звёзд объявлен еретическим**: существующий среди пустотников уже несколько веков культ Клинков звёзд исчерпал чашу терпения Инквизиции – он был признан виновным в связях с тёмными силами и объявлен еретическим.

799.M41 **Гибель «Истового странника»:** лжепророк из культа Пилигримов Хойты захватывает перевозящий паломников корабль «Истовый странник» на пути к миру-храму Маккавей Квинтус. Семь сотен праведных душ погибли смертью, более страшной, чем может даже вообразить себе здоровый разум.

807.M41 **Появление Звезды-Тирана:** Царство Зиллмана переживает появление Звезды-Тирана

807.M41 **Тренчское восстание:** бунт мутантов на промышленном мире-улье Тренч быстро превратился в общепланетарное восстание, свергшее правящих ульем жестоких олигархов. Мутантами-мятежниками, что называли себя «Бледной толпой» командовал кабал могущественных колдунов и псайкеров-мутантов, именовавшийся «Таящимся советом». Слухи об успехе восстания распространялись по другим мирам сектора, провоцируя местечковые бунты и разжигая пламя недовольства. Лорд Марий Хакс, сознавая угрозу, стоящую перед властью, организует широкомасштабное вторжение на Тренч, стремясь поставить мятежников на колени. Он обращается к Инквизиции, прося её расправиться с вождями восстания, и Ордо Еретикус проводит операцию «Беллерофон», призванную обезглавить повстанцев. Ценой множества жизней и превращения в безжизненную пустошь немалой части Тренча, Бледную толпу удалось сокрушить, раздробив на множество мелких организаций, разбежавшихся по сектору и время от времени пытающихся поднять восстание на очередном улье. И хотя формально Тренчская война закончена, до полного умиротворения планеты далеко, и ещё немало солдат получит там своё боевое крещение

808.M41 **«Пляска смерти» на Кальфе:** деятельность таинственного культа на планете Кальф спровоцировала столкновение между несколькими фракциями Инквизиции, что привело к кровопролитию внутри Каликсидских Ордосов.

810.M41 **Авария «Вервиликса»:** терпя крушение, гвардейский транспортный корабль «Вервиликс» сбился с курса и вынужден был предпринять посадку на запретной ледяной планете Мара. Высадка была сопряжена с тяжёлыми потерями. Немногие выжившие попали под опеку Инквизиции.

811.M41 *Крестовый поход к Звездному рифу.*

811.M41 **Красные склепы Луггнума:** небольшой отряд Арбитрес, расследуя случаи коррупции, убийств и расхищения десятины на горнодобывающем мире Луггнум, сталкивается с разыскиваемой архиеретичкой Мирчеллой Синдерфелл и её приспешниками. Позже Инквизиция организует двухлетнее расследование и общепланетарную «охоту на ведьм» в попытках уничтожить всех преступников.

812.M41 **Исчезновение инквизитора Лейвана:** инквизитор и его свита пропали, расследуя слухи о ксенозаговоре, связанном с фенкийкой организацией под названием «Дом зверей». Исчезновение подталкивает Ордо Ксенос взять под более пристальное наблюдение этот раскинувшийся на весь сектор концерн и его таинственного хозяина, Солкарна Шенка.

815.M41 **Наши дни:** события приключений **«Разбитая надежда»**, **«Грань тьмы»**, **«Иллюминация»**, **«Черви в мясе»**, **«Очисти нечестивцев»** происходят примерно в этом году.

VII

THE HOUSE OF DUST AND ASH

OVERVIEW OF THE ADVENTURE

•

PART ONE: THE MASTER OF CHAMBER XIII

•

PART TWO: A VOYAGE OVER A POISONED SEA

•

PART THREE: THE HOUSE OF DUST AND ASH

•

PART FOUR: DEATH TRAP

•

AFTERMATH

•

NPCS AND ANTOGONISTS

•

PLAYER HANDOUTS

Глава VII

Дом праха и пепла

«Это был человек, что странствовал во тьму дальше, чем кто-либо до него, но то, что он там нашёл, не сравнится с чернотой его собственной души»

- лорд-губернатор сектора Мархан Салт об Эразме Хаарлоке

«Дом праха и пепла» – это приключение для опытных аколитов (достигших четвёртого-пятого ранга своей профессии), чьё действие разворачивается вокруг аукциона редкостей и диковин, принадлежавших одиозному вольному торговцу Эразму Хаарлоку. За этим торжищем стоят тёмные силы, планы посмертной мести Хаарлока опутывают нескольких могущественных и опасных людей, а интриги одного сомнительного инквизитора втягивают в эти тенета и аколитов. Им предстоит узнать тайны Хаарлока, чтобы остаться в живых.

Обзор приключения

История начинается с того, что персонажей временно посылают на службу к загадочному инквизитору Сайласу Марру на мрачный и отравленный собственной промышленностью мир-улей Соломон. Марр собирается использовать аколитов в тайном расследовании, внедрив их под фальшивыми именами на торги, где с молотка пойдут несколько реликвий Эразма Хаарлока, давно пропавшего вольного торговца. Это один из нескольких аукционов, где продают его трофеи со всего сектора, и он пройдёт в Доме праха и пепла – большом, древнем крематории и усыпальнице, расположенной на Пылающем острове – вулканическом выступе в середине ядовитого Едкого моря.

Благодаря Марру, длинная рука Инквизиции чинила аукциону всяческие бюрократические препоны, не давая начать торги до тех пор, пока среди покупателей не появится группа агентов Трона (то есть ваших героев). Им предстоит следить за происходящим и искать среди гостей разыскиваемых еретиков или возможных заговорщиков – опасных людей, способных прельститься запретными артефактами из закромов вольного торговца. По крайней мере, именно так Марр объяснил это Святым Ордосам и инквизитору, у которого служат аколиты. Но это не вся правда – у Марра есть собственные тайные замыслы.

Марр уверен, что Эразм Хаарлок (см. **раздатку IV** на стр. 213) не погиб и не пропал без вести. Марр верит, что вольный торговец сам устроил эти торги, чтобы привлечь внимание врагов и поймать их в западню. Именно поэтому ему нужна помощь сторонних аколитов – он лучше рискнёт чужими слугами, чем пошлёт своих в место, что может оказаться смертельной ловушкой. Впрочем, даже инквизитор Марр не может знать, что произойдёт, и каких чудовищ привлечёт наследие Хаарлока…

Структура

Приключение делится на четыре части, которые нужно отыгрывать одну за другой. В сюжете хватает необязательных сцен и возможностей для расширения. На прохождение этого модуля вам понадобиться две-три игровые встречи, хотя в зависимости от того, как аколиты ведут расследование, с кем говорят и как много препон хочет подстроить им ведущий, оно может растянутся и на бóльший срок!

В приключении будет немало NPC, которых предстоит отыгрывать ведущему. Раздел **«Действующие лица»** делит их на несколько групп, и ведущему нужно хорошо ознакомиться с персонажами, их ролью и устремлениями перед тем, как начинать игру. Характеристики важных героев и антагонистов сгруппированы в **Приложении** (см. стр. 205), и там же описана планета Соломон и приведена карта Дома праха и пепла.

Использование приключения

Этот сценарий предназначен для отряда из трёх-шести аколитов, уже достигших четвёртого-шестого ранга. Группе лучше быть разнообразной – в ней пригодятся как следователи, так и бойцы. Приключение непростое и потому хорошо сочетается и с более могущественными героями. По сюжету персонажи временно попадают на службу к другому инквизитору, так что его легко включить в уже идущую кампанию. Также **«Дом праха и пепла»** можно отыгрывать в одной линии с **«Гранью тьмы»**, **«Иллюминацией»** и **«Очисти нечестивцев»**.

Этот модуль может познакомить игроков с тёмными силами и интригами в самой Инквизиции – с ними возвышающиеся аколиты непременно столкнуться. Кроме того, **«Дом праха и пепла»** может послужить затравкой для будущих заговоров и кампаний, для чего в нём оставлены зацепки, которыми может воспользоваться ведущий.

Приключение делится на следующие этапы:

Часть I: Хозяин комнаты XIII

Аколитов неожиданно направляют на службу зловещему инквизитору Марру и рассказывают о новом задании и сопутствующих событиях.

Часть II: Путешествие через отравленное море

Аколиты инкогнито садятся на воздушный корабль «Умирающий лебедь», где встречаются с другими заинтересованными в торгах сторонами. Интриги начинаются со взяток и убийств, а выливаются в засаду и абордаж.

Часть III: Дом праха и пепла

По прибытию в огромный крематорий, заговоры разгораются с новой силой. Аколиты встречаются со связным и узнают от него тревожные новости. У них есть время на собственное расследование и интриги, а перед торгами они успеют увидеть выставленные на продажу вещицы и познакомиться с покупателями.

Часть IV: Западня

Начинаются торги, и ловушка Хаарлока захлопывается. С этого мига у аколитов есть тринадцать часов, чтобы выбраться – когда время истечёт, Дом праха и пепла рухнет. Им предстоит разгадать тайну этой западни и пережить встречи с другими покупателями, если они хотят уйти живыми.

Советы ведущему

«Дом праха и пепла» бросит аколитов в настоящее змеиное кубло и столкнёт с несколькими могущественными каликсидскими культами и тёмными силами. Приключение не сосредотачивается на определённой тайне и даже не подразумевает открытого столкновения с известным или подозреваемым врагом – скорее это сюжет о том, как аколиты попадают в центр малоизвестных им интриг и заговоров, над которыми не имеют почти никакой власти. Их главная цель – выжить. Для этого недостаточно просто ловко владеть клинком и болтером – хотя это очень поможет. Героям придётся использовать свой ум, чтобы понять, что происходит, иначе смерть неминуема.

Это очень «сюжетное» приключение, так что ведущему нужно хорошо познакомиться со всеми тонкостями происходящего, а также решить, кто из присутствующих окажется отпрыском Хаарлока (см. стр. 203).

Вам может показаться, что вести это приключение сложно – на первый взгляд, дело и правда непростое, но на практике у вас будет всего две задачи – представить всех участников и следовать изложенному нами сюжету.

Чтобы упросить вам задачу, к приключении есть разделы **«Действующие лица»** (см. стр. 193 и 199), которые помогут вам описать важных NPC. Также в приключении установлены жёсткие временные рамки, которые не зависят от того, что будут творить аколиты – хотя, конечно, вы можете не давить хронометражем, а идти на поводу игроков, если это подходит вам. Наконец, мы советуем делать заметки по время игры, чтобы не забыть, что и с кем происходит.

Тёмная и беспокойная сцена

Это приключение бросает аколитов в переплёт. Вскоре они поймут, что вокруг творятся странные события, которыми управляют смертоносные и таинственные силы. Географически это очень маленькое приключение (всего три важных места), но настоящая песочница начинается там, где герои встречаются с другими персонажами. События могут развиваться несколькими способами и окончиться гибелью аколитов, если те не справятся. Если же герои сумеют сбежать, укрывшись от возмездия Хаарлока, они будут вправе гордиться таким свершением и считать себя готовыми к новым ужасам, тайнам и иным сторонам пока что неведомой им незримой войны, что ведёт Инквизиция.

Корректируйте уровень опасности

Важно заметить, что **«Дом праха и пепла»** должен быть бесстыдно опасным и даже беспощадным приключением, хотя ведущий может быть настолько добр или суров, насколько считает нужным и уместным. Мы рекомендуем вам корректировать приключение, если вы считаете, что это необходимо – например, ослаблять врагов.

В игре с малоопытными аколитами стоит убрать с торгов господина Совершенство и его присных – это самые опасные враги, с которыми могут столкнуться аколиты. Также вы можете снизить количество мародёров, атакующих воздушный корабль, и зверей, что появятся в финале приключения.

Опирайтесь на материалы приключения

Это очень открытый сценарий, который полагается на то, что ведущий заполнит те лакуны, которые посчитает нужным. Сделайте приключение отправной точкой кампании и положите в нём начало будущим историям; пользуйтесь приведёнными здесь интригами, врагами и заговорами или придумайте собственные. Это добавит игре глубины и сделает её приятнее для вас и для игроков.

Часть I:

Хозяин комнаты XIII

Это приключение начинается с того, что аколитов временно переподчиняют инквизитору Марру – загадочной и зловещей фигуре. Их приглашают на встречу с Марром в его покои в Канцлерском суде на планете Соломон, где они и получат распоряжения.

Слуга двух инквизиторов

Для аколитов поступление на службу к Марру должно быть напряжённым событием и явным знаком того, что творится что-то необычное и не укладывающееся в традиции. Как именно это будет обыграно – зависит от ведущего, которому предстоит встроить поручение Марра в сюжет кампании. Например, инквизитор может сорвать своих слуг с рутинного задания, вроде доставки послания или сопровождения пленников, и отправить их на Соломон к Марру, либо передать расследование, что приведёт аколитов на Соломон, где след оборвётся (что уже подозрительно). Так герои окажутся, где нужно.

На Соломоне аколиты должны встретиться с хорошо знакомым и расположенным к ним агентом своего господина. Если в вашей кампании уже появлялся такой человек, введите в эту сцену его. В противном случае вам поможет Лорелия Деканта (см. врезку). Агент соберёт персонажей в собственных покоях в улье-цитадели Глориана – столице планеты, дав о себе знать высокоуровневым шифром, что уже говорит о том, что происходит нечто необычное. На встрече агент укажет на важность задания и объяснит, что аколиты с согласия своего господина отправляются на службу другому инквизитору, что пребывает на Соломоне. Они требуются ему для некоего срочного дела.

Агент объясняет, что инквизитор Марр выдаёт себя за нотариуса и писаря-посредника. Он обитает в комнате XIII на тридцать девятом ярусе внешнего крыла в Залах Канцлерского суда – огромном юридическом комплексе Администратума, что господствует над префектурой Ярган в этом городе. Он послал за аколитами глиссер-экипаж, что готов везти их в Суд. Если аколиты раньше не бывали на Соломоне, агент может выдать инфопланшет с данными о планете (см. **раздатки II** и **III**).

Дальнейшие расспросы

Успешный **средний (+0) тест *«Проницательности»*** покажет, что агент о чём-то беспокоится. С помощью **среднего (+0) теста *«Обольщения»***, хорошо отыгранного разговора или неких прошлых отношений его можно разговорить (см. **таблицу 7-1**). Такими же сведениями, дополненными подозрениями и умозаключениями, будет обладать персонаж, прошедший **тест *«Запретного знания (Инквизиция)»***. Впрочем, агент не знает ничего конкретного о самом задании и не будет сопровождать аколитов на нём, но сообщит, что возьмётся за то поручение, с которого господин сорвал персонажей.

Лорелия Деканта

Лорелия Деканта – старший экспликатор на службе вашего господина, прекрасная и суровая, но ещё не старая женщина. Когда-то она училась в ордене Диалогус, а теперь стала посланницей, переводчицей, искусным дипломатом и одной из близких советниц вашего инквизитора. Вам уже доводилось работать с ней, и вы знаете, что Деканта пользуется уважением других аколитов за мудрость и надёжность.

Таблица 7-1 «Что знает агент»

Степени успеха	Известные подробности
Простой успех	*«Это не совсем обычное дело, мягко говоря. Аколитов нечасто «одалживают», особенно кому-то не входящему в круг близких соратников, не говоря уже о чужом ордосе»*
Одна или две	*«Я мало знаю об инквизиторе Марре, но он довольно загадочный человек, и я никогда не слышала, что наш господин с ним дружен. Но ему известно о нашем присутствии, и он особо попросил вашего содействия. Пришлось поторопиться, чтобы всё устроить».*
Три и более	*«Будьте начеку. Не хочу говорить плохо о члене Святых Ордосов, но у Марра всегда была зловещая репутация. Я слышала, что много могущественных людей – даже членов Конклава – переходят на шёпот и оглядываются всякий раз, когда произносят его имя. Я не знаю, ни из какого он ордоса, ни кому он по-настоящему верен. Точно сказать можно только то, что он сидит на Соломоне как старый паук в центре паутины, что существует так долго, как можно припомнить»*

Залы Канцлерского суда

После получасового полёта через затянутые смогом сумеречные небеса улья Глориана и манёвров меж зазубренных зданий из чёрного металла и игольной остроты шпилей, экипаж садится на платформе перед колоссальным зданием. Это пугающая, похожая на собор громада почти в километр шириной, чьи верхние этажи теряются в покрове ядовитых туманов. Стены вырезаны из чёрного вулканического базальта и освещены полосами зелёного света, а фасад лишён всяких украшений, кроме исполинских часов, отмеряющих тринадцатичасовые циклы планеты. Это Залы Канцлерского суда.

Носить оружие здесь запрещено – уже в закрытом портике у ворот многочисленная охрана пометит оружие аколитов и отправит на хранение, независимо от того, за кого герои себя выдают и по какому делу пришли. Пройдя этот пост, персонажи попадут в многолюдный лабиринт холодных и тускло освещённых комнат, лестниц, залов совещаний, судебных палат и архивов, ведущих к огромному центральному залу. Здесь работают сотни, а быть может, и тысячи закутанных в чёрное клерков, стряпчих в тёмных мантиях, парящих сервочерепов и снующих туда-сюда слуг, за которыми следит недреманное око закованных в панцири стражей в железных шлемах с забралами в виде опускных решёток. Тут и там видны просители и ответчики самого разного происхождения и положения – одни чего-то ждут, вторые куда-то спешат, третьи спорят, четвёртые – стоят в очередях. Эти люди вносят хоть немного красок в мрачную, чёрно-серую палитру этого торжественного места.

Хотя злонамеренный ведущий может вынудить аколитов пробиваться через местную бюрократию и волокиту, лучше дать героям немного подивиться необъятности Канцлерского суда, а потом столкнуть их с серолицым, молчаливым и тощим, как пугало клерком, который послан проводить их к господину.

Подробнее Канцлерский суд Соломона и его дела описан на стр. 158.

Встреча с Марром

Зачитайте или перескажите следующее:

После изнурительного и кажущегося бесконечным путешествия, вы попадаете на особенно ветхий и будто заброшенный этаж, расположенный под потолком огромного зала. Серый клерк подводит вас к непримечательной старой двери с маленькой медной табличкой «XIII».

Дверь открывается сама, и вы попадаете в тёмную и пыльную комнату, обставленную мебелью из чёрного дерева. Здесь целыми колоннами громоздятся книги в ветхих обложках, горы пергаментных свитков и кипы пожелтевших документов. В углу расположен единственный очаг, где теплиться слабый огонь, а тусклые лампы в стенных нишах едва разгоняют тьму. Из боковой двери бесшумно появляется ещё один серолицый клерк, несущий потёртый серебряный поднос, на котором лежит ворох пергаментных конвертов с восковыми печатями. Он вручает вам один из них и так же бесшумно исчезает.

Выдайте игрокам **раздатку I**, которая подтвердит полномочия Марра. Местные клерки равнодушны и безучастны, как сервиторы (их разум часто проходит чистку) и просто не ответят ни на какие вопросы. Марр появится, когда гости прочтут послание и осмыслят его. Зачитайте или перескажите следующее:

Скрытые за книжными шкафами двери открываются и пропускают в комнату согбенную фигуру в тёмном паланкине, который несут двое сервиторов. Незнакомца сопровождает молодая худощавая женщина в тяжёлом, жёстком платье с газовой накидкой.

Паланкин опускают перед вами, сервиторы отходят к стене, где и замирают. В паланкине сидит измождённый старик с длинными гладкими волосами и узким лицом с острыми чертами. Он укутан в несколько слоёв поношенной и засаленной одежды, а его плечи согревает побитое молью покрывало. Ещё не начав говорить, старик поддаётся приступу страшного кашля, а из его рта вылетают капли крови. Их вытирает сопровождающая старика женщина. Он останавливает на вас взгляд своих лихорадочных янтарных глаз.

- Я – Сайлас Марр, – представляется старик резким, скрежещущим голосом, указывая на письмо в ваших руках. – А вы, как я понимаю… мои.

Марр – гротескный персонаж с непростым характером. Это едкий, сардонический и коварный старик, что презирает тонкости церемониала и терпеть не может весь Каликсидский конклав скопом. Однако он не глуп и не хочет оттолкнуть аколитов. Он покажет свою инсигнию, если его об этом попросят, а любые попытки усомниться в его правах, легкомысленные замечания и шуточки будет встречать колкостями (если аколиты не зайдут слишком далеко). Любые попытки применять психосилы – неважно, насколько незаметные – будут встречены болезненным телепатическим вмешательством спутницы Марра – её могущество не оставляет сомнений в том, что от подобного баловства стоит воздержаться.

Марр – искусный лжец, который предстаёт перед аколитами таким, каким хочет себя подать, не более и не менее. Попытки понять, что кроется за этой личиной (например, при помощи *«Проницательности»*) должны быть состязательными тестами против его *«Обмана»* (78), но даже успех в таковом не принесёт ничего, кроме уверенности, что Марр чего-то не договаривает.

Планы Сайласа Марра

Кто или что такое инквизитор Сайлас Марр – вопрос не этого приключения. Достаточно сказать, что это могущественная и загадочная фигура. Он не входит ни в один ордос и не подчиняется конклаву (до определённой степени). Из штаб-квартиры на Соломоне он управляет сетью осведомителей по всей Каликсиде и за её пределами. Никто кроме него не знает, насколько эта сеть велика. Судьба древней династии Хаарлоков – лишь одно из множества дел, что интересуют его. Марр верит, что последняя страница в её истории, великая и кровавая, всё ещё не написана – и он не ошибается.

Новое дело

Представившись, Марр прямо перейдёт к заданию, что хочет поручить аколитам. Зачитайте или перескажите следующее:

Я призвал вас на помощь в деле, о котором вам писал ваш господин. Мои собственные аколиты, на которых я бы мог положиться, заняты другими поручениями, от которых я не могу их отрывать, а ваше появление на планете оказалось по меньшей мере, счастливым совпадением. Торги пройдут в месте, что известно, как «Дом праха и пепла» – это огромная усыпальница и крематорий на острове в Едком море, в девяти сотнях километрах от южного отрога улья. Древние вольности освобождают остров от многих законов, а его удалённость – защищает от любопытных глаз, а также делает прекрасным убежищем для отступников.

Вы должны выполнить это задание для меня. Вы отправитесь на эти торги, распознаете, кто прибудет на них, докопаетесь до их целей и вызнаете всю их подноготную. Посмотрим, что за стервятники слетятся клевать эту мертвечину. Вам нужно лишь смотреть и слушать – если только не обнаружите там еретика, чья казнь будет стоить потери секретности, или который окажется слишком опасен, чтобы пренебрегать возможностью уничтожить его.

Не стану кривить душой – я посылаю вас в джунгли, полные ящеров. На торгах могут встретиться люди, что будут строить вам козни лишь потому что увидят в вас соперников. Они не остановятся и перед убийством, если узнают, кто вы на самом деле. Я доверяю вашему мастерству и вашим суждениям. Вы не подводили своего господина в прошлом, и я верю, что мне вы послужите не менее достойно… Исполните порученное, и вы найдёте во мне хоть и временного, но благодарного господина, а я не забываю своих долгов…

Приготовления

Время дорого. Узнав об торгах, Марр попытался затянуть их устроение, но сейчас бюрократические препоны преодолены – торги пройдут через три дня. Марр, действующий под личиной мелкого вольного торговца Эзекиля Сандера, выбил у управляющих Хаарлока приглашение. Аколиты будут залегендированы как избранные агенты Сандеров, которых господин послал вместо себя. Марр предлагает аколитам выдавать себя за одного «собственника» и его советников, телохранителей или оценщиков – в зависимости от их настоящих талантов. Они получат от инквизитора подходящие документы и другие нужные вещи – приглашения, респираторы, кислотоустойчивые паровые накидки, аптечку и гербовые одеяния. Также Марр вручит инфопланшет, в котором перечислено и описано множество еретиков, вероятно, находящихся в субсекторе, тысячу тронов мелкой наличностью и платёжную печать Канцлерского банка на сумму до миллиона тронов. Обналичить её можно только через регистрационное устройство банка (такое будут применять на торгах). Эти вещи (а также иное имущество, которое аколиты хотят взять) будет погружено в экипаж, что довезёт героев до воздушного порта, где для них зафрахтован «Умирающий лебедь», что отвезёт их в Дом. Время дорого – отлёт через час.

Некоторые уместные вопросы

Нет сомнений, что аколиты захотят задать вопросы – ведущий, что говорит за Марра, может дать простые и краткие или более пространные ответы, исходя из изложенного в приключении. Вот несколько самых вероятных вопросов и ответы на них.

● Что вы можете рассказать о Доме праха и пепла?

Дом праха и пепла – это большая усыпальница и крематорий с крайне смутной историей. Он существует уже тысячи лет, а построен ещё до масштабного загрязнения мира. Благодаря древним законам планеты Дом почти самостоятелен. Соломонская знать считает высокой почестью право кремации и погребения здесь, так что в Доме уже тысячи усыпален и гробниц.

Дом традиционно считается нейтральной территорией, где власть имущие Соломона устраивают встречи, ведут переговоры, а в нашем случае – и торги. Дом расположен на острове, которым управляет религиозный орден, именуемый «Траурной гильдией». Впрочем, в последние годы их вынудили допустить сюда небольшие представительства Администратума и Канцлерского суда. На торгах гильдия будет следить за соблюдением контрактов и сделок в соответствии с древними правами и законами Дома.

● Кто такой Эразм Хаарлок?

Эразм Хаарлок – последний из одиозной династии вольных торговцев, чей предок некогда открыл и нанёс на карты края, позже ставшие Каликсидой. Об Эразме Хаарлоке идёт тёмная слава – говорят, что он бывал далёко в Звёздах Гало и видел много необычного и пугающего. В последний раз его видели в Империуме больше ста лет назад, так что сейчас он считается мёртвым. Торги же устроили его управляющие по неизвестным причинам.

● Что будут продавать?

Точный перечень станет известен лишь на самом торжище, но говорят, что покупателям предложат *«диковины и реликвии со звёзд, лежащих вне света Императора»*. У Марра есть связной на острове – стряпчий Канцлерского суда Мэйвезер, который сумел бегло осмотреть будущие лоты. Изучивший его доклад Марр уверен, что товары не представляют большой угрозы, хотя среди них есть очень ценные и даже запрещённые вещицы. Аколиты могут попытаться купить что-либо, если хотят (а это будет полезно, чтобы подкрепить свою легенду). Марр посоветует обратить внимание на *«какие-нибудь писаные тексты – Хаарлок всегда любил шифры и загадки»*. Если что-то из выставленных на продажу вещей покажется им опасным, его точно стоит выкупить.

● Кто ещё явится на торжище?

Частный аукцион привлечёт внимание – особенно коллекционеров, богатых бездельников и ксенофилов. Также стоит ждать посланцев от богатых синдикатов и менее законных организаций. Слава Хаарлока может привлечь по-настоящему тёмные силы.

● Почему бы просто не устроить налёт?

Ответ Марра прост – он считает, что осторожный сбор сведений даст более ценные плоды и позволит провести более широкое расследование. *«Если кому-то из вас доводилось охотиться, представьте, что вы сидите в засаде у водопоя и выбираете, кого подстрелить»*, – объясняет Марр.

● Что мы должны делать?

Аколиты должны собрать сведения, поучаствовать в торгах, проследить, кто и что приобретёт и постараться не умереть. Они могут переходить к более прямым методам воздействия, если сочтут нужным, но им стоит подумать о последствиях.

Часть II: Путешествие через отравленное море

После долгих часов полёта на экипаже с возницей-сервитором, аколиты попадают на окраины улья Глориана. Шипящий кислотный дождь колотит по устойчивым стёклам экипажа, а воздухоочистители отфильтровывают едкую вонь. Когда герои приблизятся на воздушному порту, зачитайте или перескажите следующее:

Рассвет только приближается, когда ваш глиссер касается посадочной площадки. На горизонте разгорается тускло-красная заря, освещающая нелепые очертания воздушных кораблей у причальных мачт. Бурное чёрно-зелёное море простирается на юг. Из мрачных вод торчат похожие на колоссальные скелеты руины старых зданий и горы искорёженного металла, а ветер доносит оттуда смрад кислотных испарений. Вы легко находите «Умирающего лебедя» и видите, что экипаж готовит корабль к вылету на рассвете.

Полёт на «Умирающем лебеде»

«Лебедь» – это частный воздушный корабль, наряду с другими зафрахтованный управляющими Хаарлока для того, чтобы привезти возможных покупателей на торги. Он должен забрать пассажиров и обеспечить им приятный перелёт через Едкое море к Пылающему острову – капитан считает, что на средней скорости они покроют это расстояние за тридцать часов.

Кроме экипажа и аколитов, на борту пребывают и иные пассажиры, их багаж и припасы. Во время полёта можно будет увидеть вдали другие суда, иногда придётся встретиться с боевыми катерами Муниторума, что совершают обычные облёты и проверяют документы, и даже полюбоваться на поднимающиеся к грозовым облакам столбы пламени на горизонте, где приземляются танкеры. Постепенно корабли вокруг совсем пропадут, и на пути к югу в этих мрачных местах аколитов будут сопровождать лишь чёрные воды внизу и яростный шторм в небесах.

Воздушный корабль и экипаж

«Умирающий лебедь» – это транспортное судно среднего размера. Он похож на потускневшую, медную рыбу сорока метров в длину и четырнадцати в ширину с высоким килем и системой маршевых двигателей на корме. Командный центр «Лебедя» укрыт радужным куполом, а на носу установлены дуговые фонари. Вдоль «спины» корабля проходит вереница молниеотводов. Средние палубы заняты общими комнатами и пассажирскими каютами, а также двумя закрытыми смотровыми палубами, с которых можно попасть на балконы. Аколитов размещают в одной каюте с несколькими койками. Каюты и смотровые палубы – единственные части корабля, доступные пассажирам (см. стр. 214).

Экипаж из полутора десятков человек возглавляет капитан Элиас Шардрак, а Нэхан Грист служит его старшим помощником и бортовым экономом, а также отвечает за груз и приглядывает за пассажирами. Подробнее см. раздел **«Действующие лица»** на стр. 193.

Воздушные корабли Соломона

Воздушные корабли – это низколетающие суда, что широко применяются на Соломоне для путешествий вне ульев-цитаделей, особенно если избранная путешественником дорога не проходит вдоль связывающих планетарные заводы железных дорог, по которым движутся составы на атомно-паровых турбинах. Глиссеры и суда на антигравитационном приводе относительно распространены на Соломоне, так что воздушные корабли стали лучшим способом странствовать по внутренним зонам планеты, где передвигаться по земле опасно, медленно и чревато неожиданностями. Также этот удобный транспорт легко может избегать гроз, что здесь не прекращаются никогда.

Для стороннего наблюдателя воздушные корабли похожи на обычные дирижабли, но вместо баллона у них металлический корпус, в центре которого расположены маршевые двигатели, каюты, трюмы и мостик, а верх и низ заняты гравитационными комплексами. Такие корабли бывают самых разных типов и размеров – от небольших курьерских скорлупок до роскошных барж для пресыщенных гильдейцев и патриархов знатных семейств.

Пассажиры

Помимо аколитов, на борту «Лебедя» пребывает ещё тринадцать пассажиров, составляющих четыре группы. Это учёный адепт Лан Цистен и его молодой помощник Уэнт, два хорошо вооружённых мужчины средних лет, похожих на охотников за головами – Ваймер и Квилл, а также облачённая в блестящие форменные одеяния торговец Октавия Найл с двумя безмолвными телохранителями и адептом, что прячет лицо под капюшоном. Последний в этом собрании – крайне толстый священник в роскошной сутане. Это аббат Тамас из Глина, которого сопровождают четверо нищенствующих младших священников, на чьём удручающем фоне святой отец выглядит ещё более цветущим.

Смотровые палубы

На смотровых палубах аколиты и их спутники проведут большую часть полёта. Это просторные помещения с высокими потолками и панорамными окнами, что снабжены надёжными медными заслонками с каждой стороны. На палубе расставлены столы, стулья, диваны и даже устроен небольшой бар, не говоря уж о множестве поручней, петель и мягких подстилок (на случай штормового неба и качки). Убранство тут не блистает роскошью, но голый металл попытались облагородить фресками, изображающим триумфы Голгеннова похода. Именно на смотровых палубах подают трапезу, и здесь же в любое время дня и ночи дежурят два матроса. Также со смотровой палубы можно попасть на открытые балконы – туда ведут бронированные двери.

Едкое море

Едкое море, над которым летит «Лебедь» – это густая, злобная масса отравленной воды, которую то тут, то там пронзают шпили утонувших городов и следы былых промышленных разработок. Это очень токсичное море – окунувшись в него без защиты, можно погибнуть через несколько секунд. Вода выглядит совершенно мёртвой, если не считать редких теней, что отбрасывают странные гиганты, движущиеся где-то в глубинах.

Действующие лица на борту «Умирающего лебедя»

Ниже описаны роли, характеры и стремления NPC, путешествующих на корабле.

Капитан Элиас Шардрак

Шардрак – суровый и деловой человек с тяжёлым взглядом. Раньше он служил в Имперской Гвардии и в чине лейтенанта вернулся из Пограничного крестового похода сломленный телом и духом одиннадцать лет назад, после чего целый год провёл у госпитальерок. Он упорно боролся за возможность стать капитаном и считает, что эта служба приносит ему некую толику свободы во вселенной цепей и оков. Шардрак готов пренебрегать законом и браться за рискованную работу, если это значит новый рейс. Он хочет, чтобы его корабль летал и выполнял очередной контракт – именно в таком порядке и с наименьшими хлопотами. Капитан не строит иллюзий относительно своих пассажиров и потому расставил вооружённых охранников у всех важных узлов корабля.

Большую часть времени Шардрак проводит на мостике (куда аколиты могут попасть только с разрешения) или в своей каюте под мостиком, но поприветствует пассажиров по их прибытию на борт, а также делит с ними и экипажем трапезу.

Профиль капитана Элиаса Шардрака можно найти на стр. 205.

Нэхан Грист

Корабельный эконом и интендант Нэхан Грист – толстый лысый мужчина с ручной пушкой на бедре. Он производит впечатление грубого невежды, на деле будучи сообразительным и искусным дельцом. Также он ловкий картёжник и игрок в регицид, что с удовольствием составит партию с любым предложившим её пассажиром и будет расположен, как к великодушным победителям, так и к доблестным проигравшим.

Грист должен присматривать за пассажирами в пути и всегда готов поболтать с аколитами, но не станет делать или говорить ничего, что (по его мнению) может повредить кораблю или контракту. Капитану заплатили за проезд, но не за кормёжку и выпивку, и Грист проследит, чтобы пассажиры вели себя прилично и за всё рассчитались.

Профиль Нэхана Гриста можно найти на стр. 205

Лан Цистен

Прискорбно неуместный в таком змеином клубке и столь же невинный, как выглядит, Цистен – это младший отпрыск одной из гильдейских семей Соломона, что посвятил себя учёности и знаниям. Одна из страстей Лана – древняя история, а рассказы о вольных торговцах и их путешествиях всегда завораживали его. Богатый и уже немолодой Цистен считает торги в Доме праха и пепла единственным шансом завладеть вещами, о которых он мечтал годами – исключительно для исследований. Цистен не станет в этом признаваться, но на аукционе он будет чувствовать себя всё более и более тревожно, а потому подружится с любым человеком, что польстит его учёности. Адепт может рассказать приятным ему аколитам немало полезного – в частности, во время своих исследований он натыкался на искажённые и противоречивые истории о Позолоченной вдове и других опасных и удивительных сокровищах, которыми якобы владел Хаарлок.

Цистена сопровождает молодой младший писец Уэнт, что служит адепту слугой. Это слабый и вялый юнец, пугающийся совершенно всего вне улья. Он ничем не сможет помочь в бою и будет лишь кричать и путаться под ногами.

Профили Лана Цистена и Уэнта можно найти на стр. 205-206.

Ваймер и Квилл

Ваймер и Квилл – почти непримечательные, но хорошо вооружённые мужчины средних лет в надёжной и потёртой одежде. Они обращают внимание на всё вокруг, на вопросы отвечают вежливо, но почти ничего не рассказывают. Про себя они говорят, как про *«представителей группы, что хочет остаться неизвестной»*, а достаточно проницательный собеседник, пройдя **рутинный (+30) тест *«Проницательности»***, сможет различить в их говоре мальфийский акцент. У Ваймера и Квилла есть своя цель, и на пути к ней они не остановятся ни перед чем – например, будучи искусными и безжалостными убийцами, станут деятельно защищать корабль, если на него нападут, а в остальном не доставят неприятностей.

Ваймер и Квилл – мальфийские кровники, смертоносные охотники за головами, которые едут на аукцион не торговаться, а убить одного из участников. Кого именно – решать ведущему. Наёмникам не нужно собирать сведения о своей цели, но требуется подтвердить её личность по образцу крови. Как они это сделают – другой вопрос. Впрочем, они могут действовать более прямо и просто убивать всех подозрительных гостей.

Профили Ваймера и Квилла можно найти на стр. 206.

Октавия Найл

Октавия – привлекательная молодая женщина в строгом деловом одеянии, приметная безупречными манерами и лёгким, прохладным очарованием. Она с удовольствием будет вести беседы с другими пассажирами, выясняя, кто они и чего хотят от торгов. Её главная цель – вызнать, кто из спутников может попытаться перекупить «Серокожий псалтырь» (см. стр. 201), и избавиться от конкурента как можно быстрее.

Хотя Найл скажет, что работает на гильдейский картель, на самом деле она служит культу логиков. Её безмолвные, хорошо подготовленные телохранители никогда не оставляют её одну, но держатся на почтительном расстоянии, чтобы позволять хозяйке работать. Закутанный в рясу и скрытый капюшоном адепт, сопровождающий Октавию – это убийца Пепельной слезы и ещё одно средство обеспечить успех задания.

Октавия – сообразительная пройдоха, готовая подкупить подходящего аколита, дабы выведать у него намерения группы. Также она может попытаться убрать любого конкурента, если считает, что эта смерть сойдёт ей с рук, отравив его напиток или приказав телохранителю всадить тому пулю в затылок, когда жертва не будет ничего подозревать.

Профиль Октавии Нейл можно найти на стр. 206.

Аббат Тамас из Глина

Толстый, потеющий священник с идущей пятнами кожей и пальцами, похожими на извивающийся мясных червей, Тамас – это громогласный, нервный миссионер, что рассказывает каждому, кто готов слушать, о божественном видении, что ведёт его на торги, где он должен выкупить некую священную реликвию. Аббат не уверен, что её вообще будут продавать, но верит в это. Он получил деньги на путешествие от своих прихожан, щедро пожертвовавших на благое дело.

На самом деле, «аббат» – это магус демонопоклоннического культа, что связан с Цийяком, Отцом ворон, которого аколиты могли встречать и чьи планы срывать в приключении **«Иллюминация»**, изложенном в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**. Его сопровождают немногочисленные уцелевшие культисты – остальных он принёс в жертву или продал в рабство, чтобы попасть на торги. Маскировка «аббата» шита белыми нитками – он слишком мало знает о «внутренней кухне» Министорума, а собственное нарождающееся безумие и злоба делу тоже не помогают.

Таблица 7-2 «Отголоски прошлого»

Степени успеха	Известные подробности
Простой успех	*«Мы бывали там раньше, но я сам не высаживался. Это большой остров из чёрного, закопчённого камня. Он один торчит из ядовитого моря, вокруг на мили ничего нет, только руины, звери из глубин и другие опасности. Я был рад, когда мы взяли курс прочь от него».*
Одна	*«Дом праха и пепла – единственное приметное место на этой скале. Оно было там всегда. Кое-кто говорит, что Дом старше чёрного неба и ядовитого моря. Это дворец из склепов и усыпальниц великих людей и был им всегда. Там бывают посетители, больше, чем вы можете представить… Некоторые навещают мёртвых, у некоторых свои дела… как у вас, я полагаю».*
Две	*«Это скверное место, если хотите знать – там нет ничего, кроме трупов и пепла, который там валит из труб. Одна учёная говорила мне, что тепло из земных недр согревает Дом. Если у вас водятся деньги, и вы умерли, ваши останки могут сжечь в этом огне».*
Три	*«О, на острове есть не только могилы. Если знать где искать… Обогните скалы у воздушного порта с запада и найдёте пещеры, где живут люди и ведут меновую торговлю. Да, это просто падальщики и утилизаторы, но там есть, где выпить, и это всё равно компания получше, чем хладные трупы и мраморные гробницы. Они называют свой посёлок Мертвятником – а как же ещё?»*

Демон послал своему слуге видение о пророческом устройстве, что называется «Позолоченной вдовой». Это главный товар на всём аукционе, и культ должен завладеть им любой ценой, чтобы освободить демона. Если один или несколько аколитов сорвали последнюю попытку Цийяка воплотиться в Материуме, магус вмиг узнает их, ибо видел в лихорадочных снах, посланных своим потусторонним владыкой. Таких недругов аббат решит убить как можно более мучительной смертью. Впрочем, он готов действовать скрытно – до тех пор, пока скрытность будет важна или пока «Вдова» не окажется в его руках.

«Единоверцы» Тамаса выглядят нездорово, а маска благочестия явно им не подходит. Этим болезненно-бледным и диким людям непросто вести себя естественно в замкнутом пространстве воздушного корабля. Одного из них – Арко, худого как щепка, с мозолистыми, перемотанными руками – можно встретить на палубе ночью, бутылку за бутылкой хлещущего горский белый джин. Арко – злобный и жестокий человек, что ещё доставит проблем.

Профили аббата Тамаса и его присных можно найти на стр. 207.

Экипаж

Команда «Лебедя» – это стойкие, суровые матросы, зачастую отставники, набранные Шардраком. Они работают, а в свободное время – едят и болтаются на смотровых палубах (или смолят лхо на балконах), но мало общаются с посторонними. С ними можно подружиться, их можно подкупить, но они верны своему капитану и кораблю и не станут вредить им.

Профили матросов можно найти на стр. 205.

Посадка окончена — в путь!

Сколько и каких событий ведущий хочет отыграть в пути – решать только ему. Он может дать аколитам и их спутникам переброситься парой слов, а потом непогодой загнать всех в каюты, таким образом, двинув приключение дальше. Мы же советуем сделать саму поездку приключением – добавить в неё сцен, что будут предвещать будущие проблемы, или покажут, что персонажи направляются в очень далёкое и опасное место, вдали от цивилизованных краёв планеты.

Применяя такой подход, вы можете потратить на саму поездку одну-две игровые встречи, чтобы нагнать напряжение, дать игрокам сюжетные зацепки и позволить пообщаться с пассажирами и узнать больше о торгах и самом Хаарлоке. Начав плести интриги и подстраивать опасности сейчас, вы подготовите героев к той паутине, что ждёт их на Пылающем острове. Хочется, верить, это подготовит их и к остальным событиям, что ждут их там.

Беседы, взятки, убийства и иной досуг

Тридцати часов будет пути достаточно, чтобы аколиты успели поговорить с экипажем и спутниками, накопали полезных сведений и оценили возможных противников (а быть может и сами попали в неприятности). Во время трапезы (её подают на смотровой палубе с камбуза, что расположен под ней) может произойти, что угодно. В разделе **«Действующие лица»** подробно описаны спутники аколитов и их мотивы.

В этом разделе приведено несколько возможных событий и сцен, что могут произойти на борту. В **таблице 7-2** указано, что аколиты могут узнать о Пылающем острове от эконома или других пассажиров, пройдя тест *«Обольщения»* или *«Сбора информации».*

Штормовое предупреждение

Внезапные, резкие ветры и сильные кислотные дожди – не редкость в Едком море. Кораблю приходится вдвое сбросить скорость, чтобы сохранять высоту, отчего поездка становится очень некомфортной. Такой шторм сопровождается шквалистым, воющим ветром, раскатами грома и шипеньем дождя, что загоняют пассажиров в каюты и отвлекают экипаж, открывая возможность для множества подлостей…

Каждый час шторма аколиты должны проходить **средний (+0) тест Выносливости** или получать уровень *усталости.* Если тест будет провален на три или более ступеней, аколита одолевает воздушно-морская болезнь и тошнота, отчего совершение любых точных или требующих теста Ловкости действий становится сложнее на один шаг, пока шторм не уймётся.

Буря может начать яриться в любой миг, но самой опасной она оказывается, когда ведущий сочетает её с другими событиями – например, налётом мародёров (см. ниже).

Мародёры из Осколка

Дурная погода – не единственная опасность, что может поджидать одинокий корабль вдали от жёстких порядков ульев-цитаделей. Когда «Умирающий лебедь» будет в четырёх-пяти часах от острова, первый помощник Лум отправит матросов за тяжёлые стабберы с барабанными магазинами, что установлены на балконах. За каждым орудием встаёт стрелок и наводчик с ручным прицелом. Экипаж не слишком беспокоится, а на вопросы ответит: *«Это территория мародёров, а патрулей тут нет. Боятся нечего – тут летает мало кораблей, так что мы вряд ли напоремся на пиратов».* К сожалению, уверенность матросов окажется беспочвенной.

Корабль пролетает мимо ржавых руин того, что некогда было высоким ульевым шпилем, ныне торчащим из чёрных вод. На картах это место обозначено как «Южный осколок» и именно здесь притаилось судно мародёров, что нападет на «Лебедя».

Корабль мародёров

Мародёры летают на трофейном корабле, немного больше чем «Умирающий лебедь», но его состояние куда хуже. В опалённой обшивке полно прорех, а перенапряжённые антигравы разбалансированы, отчего издают жутковатые какофонические стоны. Тем не менее, это быстроходное судно, чьи неродные, испускающие огонь и дым движители, позволяют ему догнать «Лебедя», *«летя как сумасшедший»*, по словам одного из матросов. У вашего судна нет орудий, позволяющих остановить врага на подлёте, и если таковых не найдётся у аколитов, абордаж неминуем. Впрочем, снайперская стрельба или шквал из тяжёлого стаббера могут проредить нападающих ещё до начала высадки.

Абордаж

Корабль мародёров сближается с «Лебедем», и капитан приказывает экипажу занять места по бортам. Аколиты (и другие пассажиры) могут помочь в обороне или прятаться в своих каютах, но нападение всё равно произойдёт. Матросы хватают лазганы, багры и тепловые резаки, чтобы сражаться с пиратами или резать абордажные крючья.

Мародёры обстреливают «Лебедя» из реактивных гранатомётов, чтобы замедлить его ход и пробить заслонки. После они переключаются на выстреливаемые крючья, дабы притянуть жертву к себе и начать жестокий абордаж.

На борту вражеского судна около трёх десятков пиратов – это свирепые бойцы, что не ждут и на дают пощады. Они носят латаные-перелатанные рясы химзащиты со шлемами, похожими на головы насекомых и грубыми дыхательными трубками, торчащими из-под масок. Мародёры хорошо вооружены и отступят лишь если потеряют половину своих бойцов. Их цель – перебить всех на борту и ограбить «Лебедя». Если нападение удастся отбить, пиратский корабль скорее всего, загорится и беспорядочно дергаясь, рухнет в тёмные воды, а побитый, но несломленный «Умирающий лебедь» продолжит ковылять к цели. Пленные, если героям удастся взять таковых, окажутся болезненными отбросами и мутантами, к тому же крайне строптивыми. Впрочем, если их как следует «поучить», они расскажут, что неизвестно кто сообщил их вожаку, будто сегодня в этих водах можно будет взять богатую добычу. Капитан поступит с пленными так же, как с их убитыми товарищами – прикажет сбросить с балкона.

Профили мародёров см. на стр. 206.

Отыгрыш битвы

Когда вы будете отыгрывать абордаж, не нужно бросать кости за каждое действие экипажа и мародёров – обсчитывайте только то, что касается аколитов. Это не битва на истощение, а короткая, но яростная схватка. Пираты волнами лезут на балконы в отчаянной попытке перебить защитников. Они должны двигаться быстро и палить на ходу. Если аколиты хотят победить, им нужно действовать умно и не забывать об укрытиях. Налёт мародёров может оставить «Лебедя» серьёзно потрёпанным. Не исключено, что несколько членов экипажа, а может быть и пассажиров, будут убиты. Матросы не справятся с пиратами своими силами, и если аколиты не захотят помочь экипажу, корабль будет обречён, а чем лучше слуги Инквизиции будут действовать, тем меньше защитников погибнет.

Что касается других пассажиров, то аббат и служки забьются в нижние отсеки и носа оттуда не покажут, Цистен будет ранен, пытаясь помочь другим, а Ваймера лишит сознания близко разорвавшийся снаряд из гранатомёта. Квилл утащит товарища с поле брани и будет отстреливаться из укрытия наравне с телохранителями Октавии Нейл. Если один или несколько аколитов будут неспособны сражаться, и судьба команды повиснет на волоске, добрый ведущий может раскрыть истинную природу «адепта», что сопровождает Октавию – техноассасин без труда перебьёт нападающих. Само собой, это сильно изменит расстановку сил на борту…

Приземление в великом крематории

Когда «Умирающий лебедь» приблизиться к Пылающему острову, аколиты заметят густой чёрный дым, как будто что-то горит. Оказавшись ближе, аколиты увидят вулкан трёх километров в охвате, что облепляют крупные увенчанные куполами и лишённые окон постройки, каждая из которых покрыта толстым слоем серой копоти. Кратер окружают три исполинских обелиска, направляющие испарения в небо. Это и есть Дом праха и пепла.

«Лебедь» садится в порту у подножья вулкана, где стоят ещё три корабля и видно несколько сборных строений, явно воздвигнутых недавно. Среди зданий и посадочных трапов движется около дюжины людей. Ещё два места для кораблей и трапа готовы к приёму гостей, но пока пусты.

Если аколиты хорошо проявили себя в бою, капитан Шардрак или Грист отведёт их в сторону, чтобы поблагодарить и дать совет. Зачитайте или перескажите следующее:

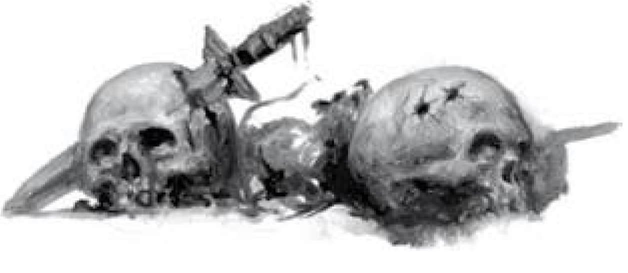
Я не знаю, кто вы на самом деле, и какое у вас дело в этом Императором забытом месте, но я чувствую, что в налёте мародёров виноваты не вы. Вы помогли мне спасти мою жизнь и экипаж, а я всегда плачу свои долги. Так что сейчас я кое-что скажу, а что с этим делать – решать вам.

Говорят, что это место – просто большая могила, но я уверен, что это не так. Это место огня и забытья, это тюрьма для мертвецов… Она старая и тёмная, и всё пламя из недр Соломона не согреет сердце тех, кто обитает здесь. Вот что – мой корабль и ещё несколько наняли, чтобы привести вас и других людей на эти торги, но не думаю, что кому-то заплатили за обратный путь. Мы останемся тут, чтобы подлатать нашу ласточку. Когда соберётесь покидать остров – помните, что мы здесь.

Высадка

Сойдя по трапу, аколиты заметят, что на острове идёт снег, но быстро поймут, что это не снег, а мягкий и жирный пепел. Ступив на твёрдую, но крошащуюся под ногами поверхность острова, аколиты ненадолго окажутся предоставлены сами себе, пока измождённые рабочие с пепельно-серой кожей и ошейниками-бомбами Муниторума разгружают корабль. За тружениками приглядывает несколько скучающих солдат СПО. Аббат и его спутники нетерпеливо устремляются вверх к Дому, Ваймер и Квилл не спеша шагают в сторону Мертвятника. Остальные чего-то ждут.

Солдаты СПО не слишком разговорчивы и говорят просто *«Кое-кто должен скоро прибыть»*. Пеплопад продолжается.



Часть III:
Дом праха и пепла

Если аколиты подождут, к ним подойдёт обеспокоенный мужчина средних лет, облачённый в рясу с капюшоном старшего писца. Его сопровождает солдат СПО. Незнакомец носит очки-половинки в проволочной оправе, а под его рясой скрывается накрахмаленная сорочка с высоким воротником и строгий чёрный галстук. Если же аколиты сами двинутся к Дому, этот человек встретится им по пути.

Зачитайте или перескажите следующее:

«Я старший провост. Меня зовут Хайрем Бланд, я служу Адептус Терра и имею честь управлять торгами Хаарлоков. Я рад видеть, что вы добрались сюда целыми, невредимыми и вовремя. Вы позволите мне взглянуть на ваши верительные грамоты?»

Проверив документы, Бланд вручает гостям инфопланшет с картой великого крематория, где указаны все важные места – в том числе, предназначенные для аколитов покои. Поприветствовав таким образом гостей, адепт поспешит дальше.

Зачитайте или перескажите следующее:

Вы можете передвигаться по Дому куда угодно, но не пытайтесь проникнуть за запертые двери. Главные ворота всегда открыты. Увы, эта карта не так точна, как хотелось бы… это удивительно большое место и очень стра… старое.

Не бойтесь обращаться к моим… адептам или солдатам, что охраняют нас. Мы не очень многочисленны и держимся вокруг того места, где будут торги. Конечно, тут есть и другие люди… Те, в чёрных саванах – это Траурная гильдия… они смотрят за этим местом, как я понимаю, но сомневаюсь, что вы сможете чего-то добиться от них… и их сервиторов. Кроме того, здесь есть… посетители, паломники и так далее… но я за них не в ответе».

Бланд ответит на разумные вопросы, что могут образоваться у аколитов, если они касаются аукциона, посетителей (он знает имена, но не более), слуг, расписания и самого Дома. Адепт очень беспокоен и явно хочет вернуться в свою канцелярию. Как только этикет это допустит, он попрощается и предоставит гостей самим себе.

Великий крематорий

Карта, которую получили аколиты (см. стр. 215), составлена Траурной гильдией, и она, в лучшем случае, не очень точна, а скорее – значительно, а то и намеренно лжива. Насколько легко аколиты смогут ориентироваться, какие комнаты найдут, и какую роль те сыграют – решать ведущему.

Ниже приведено несколько кратких описаний мест, что будут важны по сюжету.

Входной зал

Двери, ведущие в Дом праха и пепла, достаточно просторны, чтобы в них мог проехать сверхтяжёлый танк, а высотой вдвое превосходят ширину. За ними кроется зал, похожий на собор, по обе стороны которого стоят двадцатиметровые статуи святых, несущих в руках жаровни, пылающие чистым вулканическим огнём. Внутри зала на страже стоят два измождённых орудийных сервитора. Тут и там видны адепты, наёмные рабочие и сервиторы, что ходят по этому большому и тёмному залу по своим делам. Бесчисленные двери, лестницы и площадки ведут в другие части Дома.

Кельи Администратума

Несколько помещений по левую руку от входа в Дом праха и пепла заняты Администратумом – его слуги следят за делами на острове, расстановкой сил и борются за сдачу документов Крематория в архивы Канцлерского суда. Кельи набиты столами переписчиков, когитаторами, эйтографами и кипами кип документов. Также здесь есть вокс-рубка, хранилище и небольшая оружейная для СПО, а также отдельные помещения для провоста и старших стряпчих. Кельи круглые сутки охраняет смена из четырёх солдат СПО.

Приёмные залы

На втором этаже от входного зала Великого крематория, куда можно попасть не нескольким лестницам, расположены приёмные комнаты, либририумы, святилища и трапезные. Эти немного пыльные и скудно освещённые газовыми лампами и огненосицами комнаты убраны в высоком архаичном стиле, создающем впечатление древности и увядшего величия. Покои наполнены странными диковинами, напоминающими о смерти безделушками, реликвиями и множеством портретов и статуй, что восхваляют возлюбленных мертвецов или обращаются к теме погребения. В нескольких комнатах есть звонки, которыми можно привлечь внимание вялых безмолвных сервиторов, что бродят по скрытым проходам и носят гостям однообразную еду, крепкое вино и иные напитки.

Когда на острове не происходит ничего важного, некоторые гости и даже свободные от работы адепты пребывают в своих комнатах (а чем ещё здесь заняться?). В некоторых покоях есть отпертые двери, что ведут в подземелья.

Таблица 7-3 «Династия Хаарлоков»	
Ступени успеха	**Известные сведения**
Простой успех	Хаарлоки – древняя и могущественная династия вольных торговцев, что уходит корнями на четыре тысячи лет в прошлое, в кровавые дни эры Отступничества, когда Империум полыхал в братоубийственной гражданской войне
Одна	Даже среди других обладателей патентов Эразм Хаарлок слыл зловещей фигурой, известной своей мстительностью. О его смертоносных интригах и кровавых расправах с теми, кто оскорбил его, ходит множество россказней. Поговаривают даже, что он смог поймать и вечно пытать души своих врагов или поработить чернейшие ужасы, что скрываются в пустоте за пределами света Золотого трона.
Две	Если верить некоторым источникам, планета Соломон названа в честь Соломона Хаарлока, которого считают первооткрывателем региона, что стал Каликсидой. Дом праха и пепла якобы был его опорным пунктом ещё до начала имперской колонизации, а его при его создании применялись неизвестные искусства, которых вольный торговец набрался во время долгих и опасных странствий.
Три	По древнему соглашению, могущественные семьи Соломона отдают Хаарлокам дань уважения, а раньше отдавали и дань денежную, что уплачивали всякий раз, когда умирал кто-то из глав великих домов. У каждого семейства были свои ритуальные подношения, которые приносили несмотря на то, что Хаарлоки давно не бывали на планете, ибо страшились, что вольные торговцы вернутся и покарают планету. Постепенно обряды изменились, и обычай «посмертного дара» Хаарлокам превратился в похоронные ритуалы в Доме праха и пепла.

В либрариумах можно найти много редких и ценных книг, хотя большинство в плачевном состоянии. Зачастую эти труды рассказывают древние и недостоверные истории или касаются родословия – в том числе, династии Хаарлоков. Аколиты могут как следует изучить их и пройти **трудный (-10) тест *«Поиска»***, чтобы обнаружить кое-что интересное. Если они сумеют прочитать архаичный фолиант, пройдя **средний (+0) тест *«Грамотности»***, то узнают некоторые факты о Хаарлоках, что могут помочь в будущем – см. **таблицу 7-3**. План читального зала см. стр. 216.

Кроме того, один относительно новый том лежит на столе – кажется, его недавно изучали. Он касается судьбы последнего отпрыска этого рода – Эразма Хаарлока (см. **раздатку IV** на стр. 213).

Склеп Хаарлока

В конце большого зала расположился одинокий чёрный мавзолей, чьи высокие плоские стены покрывает резьба в виде бесчисленных черепов, святых, сражений, взрывающихся звёздных кораблей и горящих миров.

Здесь, как утверждает монограмма и надпись на высоком готическом, покоится Соломон Хаарлок.

Тщательный осмотр, что потребует **среднего (+0) теста *«Технологии»* или *«Безопасности»***, покажет, что в чёрном граните есть двустворчатые двери и никаких способов их открыть. На левой двери вырезано сияющее чёрное солнце и надпись *«Смерть – это лишь врата»*, а также углубление в центре в виде солнечных лучей. На правой же двери вырезано множество вопящих лиц и надпись: *«Здесь обитают дети Королевства»*.

Если аколиты здесь задержатся, их встретит невозможно рослая фигура в тяжёлой чёрной накидке и саване, что бесшумно выйдет из теней. Это Грил, Верховный скорбящий. Своим скрипучим голосом он спросит, кто его гости, и что привело их в Дом праха и пепла. Он предложит оставить склеп в покое, если не услышит веской причины.

Подробнее см. раздел **«Пути к бегству»** на стр. 204.

Личные покои

За дверями с правой стороны от входного зала лежит несколько этажей гостевых комнат. Эти спартанские, лишённые окон кельи расположены в несколько ярусов вокруг винтовых лестниц. Здесь могут разместиться сотни посетителей. В комнатах вокруг одной лестницы живут адепты и солдаты, покои вокруг другой выделены для гостей. Последних с умом разместили на разных этажах в случайном порядке, ведь комнат более чем достаточно.

Каждые покои запираются на сложный часовой механизм, который можно отпереть лишь железным ключом, что существует только в одном экземпляре каждый – чтобы вломиться внутрь, потребуется **трудный (-10) тест *«Безопасности»***.

Алтарь огня

Металлическая лестница ведёт вниз из входного зала. Спускаясь по ней, можно увидеть, что полированный камень стен сменился на вулканическую породу, а вокруг постепенно становится жарко. Идя на запах опалённого металла, аколиты попадут в большую сводчатую залу, полную самых разных громыхающих и искрящих древних устройств, расположенных над озером из расплавленного камня и пламени, полукилометра в охвате – таково пылающее сердце этого острова.

Сад потерянных святых

Именно в этом просторном круглом зале, что занимает бо́льшую часть венчающего Дом купола, будет проходить приём (см. стр. 198) и сами торги. Он похож на сад нескольких сотен метров в диаметре, уставленный беседками из каменных цветов, пересечённый извилистыми дорожками и украшенный статуями и скульптурами. На крыше купола изображена звёздная карта Каликсиды. Проницательный наблюдатель сможет отметить, что эта карта устарела не менее, чем на тысячу лет.

Аудиторум

В самом центре Сада потерянных святых установлен многоэтажный круглый аудиториум из ослепительно белого мрамора, покрытого резьбой в виде математических символов и загадочных надписей. Именно здесь будет происходить аукцион – распорядитель займёт трибуну в середине, а участники и их спутники рассядутся по каменным надгробиям вокруг.

Подземелья

Дом праха и пепла – это огромный лабиринт. По ту сторону гостевых комнат, приёмных залов и сводчатых дверей кроется целый мир извилистых беломраморных коридоров, залитых тусклым, но вездесущим сиянием. В этом переплетении постепенно удаляющихся от Дома и углубляющихся в скалу проходов встречаются устроенные безо всякого плана или причины жилые комнаты, крематории, покойницкие, гробницы, реликварии и склепы самого разного обличия и предназначения. Некоторые покрыты пылью, а на других не найти и пятнышка, будто тут прибирали ещё вчера. В этих подземельях погребены сильные мира сего – многие давно обратились во прах, и никто, кроме Траурной гильдии не помнит их и не оплакивает.

Постоянные повороты этих коридоров, неизменный белый свет и тишина могут сильно сбивать с толку. Аколиты должны проходить **средний (+0) тест *«Бдительности»* или *«Выслеживания»***, чтобы находить здесь дорогу. Местные солдаты и адепты уже научились бывать лишь в ближних анфиладах и залах неподалёку от главного входа. Стены здесь из гладкого камня, а свет дают обычные люминаторы, отчего паломнику легче поверить, что он погружается в какое-то царство мёртвых.

Локутор Мэйвезер

Связной аколитов, стряпчий Локутор Мэйвезер, быстро даст о себе знать – скорее всего, он появится, как только героям покажут их комнаты. Это напуганный и отчаявшийся человек – как только он останется с аколитами наедине и удостовериться, что они именно те, за кого себя выдают, зачитайте или перескажите следующее:

Мэйвезер говорит громко и постепенно скатывается в истерику:

- Простите моё разочарование, но признаюсь, я надеялся на взвод штурмовиков. Быть может, на благословенных астартес или даже на то, что этот старый монстр выберется из своей пыльной хибары или пошлёт свою ручную ведьму… Я говорю сумбурно, но ужас сделал меня не то храбрым, не то отчаянным. А, по вашим лицам видно, что вы вообще ничего не знаете… так ведь?

Дайте мне описать всё вкратце. С времени моего последнего доклада всё поменялось. На торги неожиданно выставили ещё несколько диковин, и я не смею даже предполагать, что это. Марр разнёс бы весь остров вдребезги, если бы узнал о них, я уверен! Вы знаете, что два воздушных корабля так и не добрались до острова? От них не было ни слова… Просто пропали. Я боялся, что вы тоже погибнете… Но те, кто всё же прибыл… Это всё еретики и убийцы, спаси, Боже-Император!

Мэйвезер продолжит кричать и рыдать, если аколиты не уймут его. Успокоенного связного можно будет расспросить.

Это ещё не всё – за последние несколько дней люди исчезали… умирали… Вчера одного солдата нашли мёртвым в атриуме – его голова была расколота, а мозг… пропал! А этот идиот Бланд не знает, что делать, и ведёт себя так, будто ничего не случилось! Скорбящие снуют повсюду, за всем смотрят, такие молчаливые и терпеливые со своими белыми лицами и чёрными слезами… будто чего-то ждут. Нам нужно выбраться отсюда, понятно? Нам нужно бежать!

Связь: на остров надвигается шторм, а потому вокс-связь с Марром невозможна… как и любая вокс-связь кого-либо с кем-либо.

Пропавшие и погибшие: за последние пять дней без следа пропало два адепта, один солдат и четверо рабочих. Погибло двое – одному солдату пробили голову, а на рабочего упала статуя, что выставят на торги.

Торги: Мэйвезер может рассказать, что думает о других участниках и местных (см. раздел **«Действующие лица»**), но ничего не знает о их тайных намерениях. Он может примерно описать важные лоты, но не знает, чем они являются на самом деле, хотя Позолоченная вдова вызывает у него ужас.

Развитие событий

Аколитам, отправленным в Дом праха и пепла волей инквизитора Марра, столкнувшимся с мрачностью этого места и обеспокоенными новостями Мэйвезера, остаётся обдумать события и решить, что происходит, и что они должны предпринять в ответ.

Хронология приключения

«Умирающий лебедь» прибывает незадолго до полудня, что позволяет аколитам расположиться в комнатах и осмотреть Дом ещё до приёма (см. стр. 198). На приёме будут участники торгов, стряпчие, адепты и Грил, Верховный скорбящий. День после приёма (а сутки на Соломоне длятся двадцать шесть часов) – это День осмотра (см. стр. 198), в который можно будет увидеть все предметы, предназначенные для продажи. Наконец, на следующий день пройдёт сам аукцион (см. стр. 202), который начнётся с лотов подешевле, а закончится самыми редкими и ценными артефактами, главным среди которых станет Позолоченная вдова.

На этом этапе герои вольны разбираться в происходящем, говорить с разными NPC и выяснять их мотивы. Ведущий должен действовать в ответ, согласно сведениям из приключения и характерам вовлечённых лиц. Поступки и поведение аколитов могут сыграть огромную роль в дальнейшем. Чем больше они смогут узнать о происходящем и истинной природе остальных участников, тем больше у них шансов пережить финал. Также их действия могут прямо повлиять на исход событий – у аколитов есть возможность не только оценить возможных врагов, но и завести союзников – например, привлечь на свою сторону Бланда и его людей. Если же посланцы Марра окажутся не слишком успешны или не очень осмотрительны, они могут навлечь на себя подозрения, а соперники – покуситься на их жизнь или даже начать действовать на упреждение.

Независимо от последний, что накликали на себя аколиты своими решениями и поступками, торги будут проходить как задумано. Бланд и Грил попытаются следовать планам, независимо от того, что происходит вокруг – каждый по своим причинам. Всё начинается с официального приёма, который дают вечером в день прибытия аколитов.

Приём

На эту встречу в Саду потерянных святых (см. стр. 197) придут все покупатели, адвокаты и адепты, а солдаты СПО в парадной форме будут стоять на страже. В саду расставят столы, стулья и кафедры, а тьму будут разгонять переносные лампы. Провост Бланд формально объявит об аукционе и зачитает его правила, за чем последует выразительный панегирик покойному Эразму Хаарлоку и загадочная молитва *«Тому, кто держит звёзды и их чудеса в своих руках»*, которая оставит слушателей в недоумении, ибо может относиться, как к Богу-Императору, так и к Хаарлоку.

За церемониями последует немного сюрреалистичное (и совсем не немного зловещее) пиршество, где угощения на серебряных подносах подают Скорбящие в чёрных мантиях и пустых белых керамических масках, а откуда-то извне звучит органная музыка и хор плакальщиков. Приём длится несколько часов, так что у аколитов будут возможности навести мосты с адептами и покупателями. Подробнее см. раздел **«Действующие лица»**.

День осмотра

Когда приём окончится, сад закроют и подготовят к торгам – все выставленные на продажу предметы расставят вдоль дорожек в витринах и носилках. Каждый помечен номером и имеет краткое описание. Все крупные предметы размещены в центральном аудиториуме. В День осмотра в Сад потерянных святых можно войти, только пройдя сканирование, обнаруженное при котором оружие и другие подозрительные предметы придётся оставить вне сада – с собой можно взять лишь инфопланшет для заметок.

Сад охраняет изрядное количество солдат СПО, подкреплённое бдительными боевыми и орудийными сервиторами Траурной гильдии. В воздухе бесшумно парят сервочерепа, а с гробниц и верхушек статуй вниз пялятся злобные херувимы, высматривающие нарушителей.

Таблица 7-4 «Слухи в Мертвятнике»

Ступени успеха	Сведения от Ченшана
Простой успех	*«Это приятное место вдали от проторенных дорог, так что здесь много кто бывает. Здесь нет патрулей, но это не такая глушь, чтобы из неё было вовсе не выбраться, ага? Падальщики, мутанты, торгаши, чинуши из цитаделей… даже инопланетники, вроде вас. Вы удивитесь тому, кого можно здесь встретить».*
Одна	*«Мы почти не ведём дел ни с чёрным домом, ни с его плаксами. Кроме разных мелких сделок тут и там – вы понимаете. Правда сюда порой приходят то солдатики, то чернильные души, и мы следим, чтобы с ними всё было в порядке… если они не зарываются. Кажется, им есть какие печали топить здесь. Кто я такой, чтобы отказывать в этом?»*
Две	*«О, ну тут бывали франты, что пытались обнести Дом – силой или хитростью. Ходили даже истории о ворах, что нашли древний туннель туда, и знаете что? Я не слышал ни об одном, что вернулся. Нет, их туннели – это выдумка для слабых умом и телом».*
Три или больше	*«Я слушал, в Доме пропало несколько человек и появилось несколько трупов – дурное дело. Плаксы ведут себя странно, а того дылду, что ими командует, видели в скалах – он там говорил с одним из капитанов среди ночи… Вы понимаете? Это скверно пахнет, очень скверно».*

Весь день аколиты могут приходить и уходить в сад, когда пожелают и рассматривать предметы. Другие участники будут делать то же самое. Лан Цистен (если он пережил нападение мародёров) проведёт тут весь день, захлёбываясь восторгами и, если прошлое общение располагает к такому, с радостью станет сопровождать аколитов и делиться своим мнением обо всём, о чём спросят.

Десять адептят

Не только аколиты строят собственные планы с самого мига прибытия. Многие покупатели рады потратить время до торгов на то, чтобы повысить шансы заполучить желаемое – присмотреться к конкурентам, вломиться в их покои, раздать взятки, принудить к содействию или запугать других людей, устроить дуэль, выкрасть желаемое, добыть документы Администратума или даже убить кого-то мешающего им. Одновременно с этим, Траурная гильдия тайно готовится к тому, что должно произойти, и убирает всех, кто может помешать.

Только ведущему решать, сколько времени займут эти события. Если игрокам весело исследовать Дом и раскрывать его секреты – позвольте им этим заняться, если же им по душе драться, им хватит подходящих врагов – от суровых телохранителей до «неисправных» сервиторов. Если игроки потерялись и не знают, что делать, лучший способ подтолкнуть их – кого-нибудь убить.

Когда пройдёт достаточно времени, начнутся торги – переходите к **части IV «Западня»**.

Мертвятник

Примерно в километре от вулканических скал Пылающего острова стоит маленькое поселение, что все называют Мертвятником. Это несколько прибрежных пещер, где обитают разномастные падальщики и отбросы. В Мертвятнике процветает чёрный рынок, здесь бывают мародёры, утилизаторы и матросы с воздушных кораблей, а порой можно встретить даже солдат в увольнении, заливающих свои печали.

Это опасное и почти беззаконное место – впрочем, его опасности намного более очевидны, чем то, что ждёт аколитов в Доме праха и пепла.

Местные жители почти не ведут дел с «домом» и искренне считают его проклятым, а членов Траурной гильдии, с которыми иногда неохотно торгуют, честят ненормальными. Эти люди зорко следят за всеми, кто приходит и уходит, и готовы рассказать кое-что необычное, если услышат звон монет. Лучшие сведения и лучшие товары предлагает Ченшан – владелец единственного трактира в поселении и неофициальный глава Мертвятника.

Ченшан – коренастый мужчина, с обветренным лицом и суровыми глазами, похожими на кремни. Он носит выцветший сюртук поверх спецовки утилизатора, отчего его можно принять за ещё одного сборщика мусора, если бы не осторожное уважение, что ему оказывают, а также сопровождающие его молчаливые мускулистые громилы в железных масках. Ченшан – бесспорный владыка Мертвятника, в распоряжении которого десятки твердокаменных убийц. Он получает долю от каждой добычи, каждой сделки и порока, и это не тот человек, которому стоит переходить дорогу.

Ченшан готов продать аколитам товары или сведения за твёрдую валюту, но больше его ничего не интересует, а любая попытка угрожать главарю Мертвятника или напасть на него, немедленно выльется в насилие.

Руки и пушки

Мертвятник также может поставить аколитам дополнительное снаряжение и бойцов. Хотя поселение удалено от Дома, в нём процветает чёрный рынок краденых и трофейных товаров – особенно оружия и наркотиков. За хорошую цену аколиты могут даже нанять одного-двух вооружённых громил себе на подмогу (такие ребята используют профиль *мародёра*), но это будет недешево и потребует умения вести переговоры.

Действующие лица в Доме праха и пепла

Кроме тех гостей, что пережили путешествие на борту «Умирающего лебедя», на торги прибудет и ещё несколько лиц, доставленных другими кораблями. Это Мадьяр Маршрек, капитан Рубио с «Озимандии» и господин Совершенство. Кроме того, ведущий может выдумать каких угодно участников аукциона и возможных противников – как честных, так и злоумышляющих, чьё появление может послужить затравкой для будущих приключений и расследований. Прошлые главы этой книги описали вам несколько культов, организаций и группировок, что могут заинтересоваться торгами у Хаарлоков. Если вы уже придумали «долгоиграющего» злодея или культ, почему бы им не появиться сейчас?

Вы можете ввести в происходящее столько зевак, изнеженных вельмож-коллекционеров, торговых посредников и других людей, сколько сочтёте нужным. Вы можете начерно набросать персонажей и раскрыть их только через грядущие события, или, напротив, подробно расписать характеристики, цели и стремления каждого – как вам по душе.

Участники торгов

Капитан Рубио с «Озимандии»

Рубио – высокий и красивый мужчина, что обязан своей внешностью хирургии и огромным деньгам. Капитан одевается в соответствии со своими представлениями о том, как должен выглядеть вольный торговец. Он носит изукрашенный посеребряный нагрудник, сапоги из кожи ящера, полуплащ из багряного шёлка, роскошную шляпу и силовой клинок на бедре. Это невероятно самодовольный и самолюбивый человек. В каждой беседе он бросает недвусмысленные намёки на свои дальние путешествия и всегда держит наготове несколько историй, что подкрепят его похвальбу.

На самом деле, Рубио – избалованный третий сын капитана-хартиста, никогда не видевший звёзд, лежащих вне прибыльного торгового пути, закреплённого за его семьёй. «Озимандия» – его собственная яхта. Рубио постоянно окружают «верные» пустоходы и прихлебатели – впрочем, верны они только его деньгам. Рубио – трус, но гордец, а потому в ответ на оскорбление прикажет кому-нибудь из своих холуев ввязаться с бой с неугодным. Капитан понемногу сам начинает верить в свои россказни, но явившись на торги, он зашёл слишком далеко. Вряд ли он переживёт аукцион.

Профиль капитана Рубио и его людей с «Озимандии» см. на стр. 208.

Мадьяр Маршрек

Этот человек прибыл на аукцион безо всякой свиты и ведёт себя как хищник на охоте. Он носит потрёпанную, но практичную броню и шкуру саблезуба на плечах. У Маьяра длинные и неровные волосы и борода. Он – вольный торговец, но не спешит объявлять об этом. Маршрек владеет не полноценным патентом, а малой хартией, отчего ведёт жизнь охотника и наёмника на рубежах сектора.

Маршрек только что получил хорошую премию от соломонского Дома зверей и надеется выкупить на торгах что-то, способное принести ему большие деньги. Попавшись в ловушку Хаарлока, Маршрек снова начнёт вести себя как охотник-одиночка, что попытается ускользнуть, чтобы убивать.

Мадьяр Маршрек использует профиль *звереторговца* со стр. 84.

Господин Совершенство

Этот очаровательный патриций неопределённого возраста одевается в очень качественные, но сдержанные костюмы, подобающие соломонскому гильдмейстеру, и всегда ходит с роскошной тростью. Он описывает себя как коллекционера-любителя, избравшего очень дорогое хобби, и говорит, что собирается купить *«то, что смогу себе позволить»*. Он встречает и приветствует всех участников торгов, обменивается с ними любезностями и говорит обо всяких пустяках со всеми, кто готов побеседовать. Совершенство сопровождает маленькая, хорошо одетая и идеально вежливая свита из трёх телохранителей во флак-броне и молодой женщины-секретаря, что носит строгое платье с корсетом из китового уса. Спутники Совершенства выделяются безупречными и естественными манерами, но кажутся отчуждёнными и безэмоциональными.

Когда кто-то из аколитов оказывается рядом с Совершенством, ведущий может тайно бросить **тяжёлый (-20) тест Восприятия** (а если такой аколит – псайкер, то допустим **трудный (-10) тест *«Психического чутья»***). В случае успеха аколита переполняет внезапное ощущение, что с этим человеком, что-то необъяснимо и ужасающе *не так*, несмотря на совершенно нормальную внешность и приятные манеры.

Господин Совершенство – должно быть, самый опасный из участников торгов. Он принадлежит к чудовищной и опасной ксенорасе – он слогт и один из надзирателей, постоянно носящих пустые оболочки из плоти, а его свита – живые люди, чьими телами управляют паразиты.

Совершенство здесь, потому что его народ раньше встречался с Хаарлоком. Слогты хотят убедиться, что торговец мёртв, ибо его семья – одни из немногих власть имущих сектора, что способны разгадать планы слогтов (см. описание Амарантайнского синдиката на стр. 72). Должно быть, Совершенство очень повеселит то, что будет происходить на аукционе, а когда обстановка начнёт ухудшаться, он с радостью посмотрит, как люди примутся убивать друг друга. Потом искушение станет слишком велико, и он сбросит фальшивую кожу, чтобы попировать.

Господин Совершенство использует профиль *слогта-надзирателя* со стр. 77.

Чиновники и слуги

Локутор Мэйвезер, ваш связной

Мэйвезер – это осведомитель Марра и стряпчий Канцлерского суда, приданный Администратума. Он именно такой узколобый, вкрадчивый и назойливый педант, как требует его ремесло.

Это невысокий, одышливый человек, полный нервной энергии, что делает его похожим на какого-то мелкого зверька-вредителя. Мэйвезер – не аколит; Марр пригрозил раскрыть некие денежные махинации, в которых стряпчий принимал участие пару лет назад, так что тот остаётся верным слугой Инквизиции, к которой испытывает смертельный ужас. Прибыв в Дом, аколиты встретят нервного и напуганного человека. Он хочет бежать с острова, но его удерживает служба Марру.

Профиль Локутора Мэйвереза см. на стр. 208.

Грил, верховный скорбящий

Удивительно высокий человек, закутанный в чёрный плащ и рясу, с болезненно-жёлтым лицом и запавшими глазами, из которых по щекам текут татуированные чёрные слёзы. Он выглядит как настоящий призрак смерти.

Грил – глава Траурной гильдии, псевдорелигиозного ордена, что обслуживает Дом праха и пепла, и единственный член гильдии, готовый говорить с участниками торгов. Фактически, Грил – правитель острова, а также представитель династии Хаарлоков. Он пренебрежительно говорит о пропавших клерках Администратума и не расположен помогать, предпочитая отвечать загадками и цветистыми заявлениями, если вообще отвечать.

Траурная гильдия – это около сотни мрачных, молчаливых и мертвенно-бледных фигур в чёрном, что беззвучно бродят по Крематорию, отчего похожи на тени. Нередко скорбящие отправляют странные обряды, посредством которых оплакивают мёртвых и заботятся об усопших. За внешним спокойствием кроется фанатизм безумных культистов. В трудах скорбящим помогают пепельно-серые и будто набальзамированные сервиторы – в том числе, несколько боевых и орудийных, что оберегают ворота Крематория и его закрытые для чужаков помещения. Также у гильдии есть фаланга сервочерепов и херувимов с мёртвыми глазами.

Грил и его сторонники веками служат клану Хаарлоков – тайных повелителей Дома праха и пепла – и готовы умереть, дабы их воля исполнилась.

Важное замечание: Грил носит на шее железный амулет-солнце – это не только знак полномочий, но и ключ, что открывает дверь в склеп и служит одним из немногих способов выбраться из Дома.

Профиль Грила и скорбящих см. на стр. 209.

Провост Хайрем Бланд

Бланд – провост Администратума, приписанный к Дому праха и пепла. Ему поручено провести торги и проследить за их законностью. Под его началом дюжина стряпчих, четыре десятка писцов, двадцать пять солдат СПО и столько же кабальных рабочих Муниторума, стремящихся убраться из этого мрачного и зловещего места, как только срок их работ окончится.

Это напряжённый и нервный человек, достаточно напуганный, чтобы везде ходить в сопровождении солдата СПО. В последние дни пропало несколько его подчинённых. Провост попытается провести торги по всем правилам, что бы не творилось вокруг. Он не доверяет Траурной гильдии и не любит её членов. Это один из немногих людей, что обрадуется вмешательству Инквизиции, если аколиты раскроют, кто они.

Профиль Хайрема Бланда см. на стр. 207.

Реликвии из пустоты

В коллекции Хаарлока хватает разных диковин и редкостей – как просто старых вещиц, так и имеющих неизвестное или ксенопроисхождение. Ведущему стоит составить список таких товаров – это может быть почти любой *редкий* или *очень редкий* (раритетный) предмет из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** или что-то из раздела **«Холодная торговля»** этой книги (см. стр. 69). Предприимчивый ведущий заодно может замешать в эту краплёную колоду вещей кое-какое оружие и снаряжение, что поможет аколитам в финале.

Ниже описаны более значимые предметы.

Непереплетённая книга

Простая с виду кожаная папка (на деле – из ксеношкуры), наполненная разрозненными листами пергамента, среди которых множество отрывков из древних и запрещённых работ, а также страниц из личного дневника.

Эффект: если как-то упорядочить содержимое папки, её владелец получит **бонус +10 к тестам** ***«Запретного знания (Ксеносы)»***, если бросок будет касаться искусства эльдарских корсаров или забытых обитателей Звёзд Гало. Также в папке хватает отрывочных инструкций по созданию дибуков и других бессистемных заметок. Когда персонаж в первый раз читает более пары страниц из этой папки, он получает одно *очко порчи*. Чтение всей папки приносит 1к5+1 *очков порчи* (одно очко «за пару страниц» уже включено в эту сумму).

Окровавленная печать

Эта позолоченная печать шириной в ладонь, оставляет знак аквилы, сжимающей в когтях ключи. Пройдя **средний (+0) тест** ***«Запретного знания (Ересь)»*** можно узнать в этой эмблеме герб дореформенной Экклезиархии. На печати остались несмываемые пятна крови.

Эффект: печать служит регалией личного посланца Гога Вандира и может проецировать его гололитичсесий портрет (для чего достаточно повернуть обод). Внутри печати скрыты энграммы, дающие доступ к доторианским и просто древним шифрам, прежде использовавшихся в имперских документах. Одно владение такой вещью – уже ересь.

Серебряный ключ

Этот большой и украшенный ключ из потемневшего серебра, покрыт архаичными человеческими символами, что любой, владеющий *«Языком (Архаический)»* может прочесть. Переводятся они как *«покажи мне врата снов»*.

Эффекты: на усмотрение ведущего.

Серокожий псалтырь

Перед вами толстый, потрёпанный и древний молитвенник, написанный архаичным языком и переплетённый в неизвестную серую кожу. Книгу выставляют открытой, и любой, кто умеет читать на высоком готическом и имеет умение *«Обыденное знание (Имперское кредо)»* поймёт, что весь текст – каша из слов и фраз, поставленных в неверном порядке.

Эффект: на самом деле, Псалтырь – это зашифрованная лоция, описывающая миры и странствия вдали от света Золотого трона, предпринятые за тысячелетия до рождения Каликсиды. Некоторые из описанных там мест считаются мифом. Псалтырь – бесценная находка для тех, кто ищет подобных тайн.

Расколотый наплечник

Расколотый и серьёзно повреждённый наплечник Адептус Астартес. Он покрыт багровой краской и украшен чёрным клыкастым черепом. Происхождение неизвестно.

Эффект: нет, но это реликвия Астартес, а значит, имеет большую ценность. К какому бы ордену этот наплечник не относился, он может скрывать тёмную тайну.

Маска из ксеноплоти

Лишённая черт лица нечестивая маска-капюшон из сухой серозелёной плоти с широким круглым ртом. Табличка рядом указывает: *«Тип ксеноса неизвестен»*.

Эффект: никакого, но направленные на маску психические чувства вызовут у псайкера ощущение подкрадывающегося ужаса и заставят подумать о забытых, сырых местах. На самом деле, это содранное лицо существа, что Хаарлок называл «дитя Королевства». С более деятельными представителями этой расы аколиты столкнутся позже.

Ониксовая статуэтка

Красивая, около метра высотой, статуэтка, изображающего трёхглазого кота с крыльями летучей мыши. На шее кота висит странный горжет из потемневшей меди.

Эффект: это ксенореликвия, что старше самого человечества. Горжет, висящий на шее – это устройство Гало (см. стр. 93).

Портрет неизвестного

Эта квадратная картина полметра на полметра с размытым и немного пугающим изображением, заключена в сплошной кусок кристалла. Внизу лазурные буквы складываются в надпись на высоком готическом *«Зеркало крови моей»*.

Эффект: портрет создан для того, чтобы запечатлеть образ одного из Хаарлоков. Через шесть часов после того как отпрыск Хаарлока посмотрит на портрет, он изменится, чтобы показать их схожесть. Конечно, осознавший это отпрыск может попытаться испортить портрет, чтобы скрыть, кто он.

Кукла в банке

Это маленькая тряпичная кукла, брошенная в пыльную закупоренную стеклянную банку. Воздух внутри банки как будто наполнен дымом, а взгляд в зашитые глаза куклы вызывает тревогу.

Эффект: в эту банку пойман и страдает особенно порочный *астральный призрак* (см. стр. 595 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). Применение *«Психического чутья»* позволит это понять. Банка сделана из обычного стекла, и если её разбить, призрак освободиться. Отчаявшиеся или неразборчивые в средствах аколиты могут использовать демона как оружие.

Позолоченная вдова

Это золотой автоматон в человеческий рост, украшенный агатами и рубинами и одетый в архаичное платье из багряного и пурпурного шёлка. У Вдовы есть отверстие в груди, за которым виден безумно сложный часовой механизм. Фигура сидит на троне с высокой спинкой, а перед ней установлен столик, украшенный геометрическими и оккультными символами. Голова автоматона склонена на грудь, правая рука сжимает рубиновую чашу, а левая – держит колоду императорского таро слоновой кости в серебряном футляре. Примечание от устроителей торгов гласит: *«Самое священное и чудодейственное устройство-оракул, известное Человечеству как Позолоченная вдова»*.

Эффект: этот экспонат выглядит очень пугающе, даже когда просто стоит на месте. Рядом с ним начинают сбоить хронометры, на ауспексах появляются помехи, а психосилы вызывают феномены при любом дубле на костях. Также Вдова очень прочна. Её пробуждение переводит приключение на четвёртый этап: **«Западня»**.

Часть IV: Западня

На следующий день после осмотра начинаются торги – выжившие участники размещаются в аудиториуме, а Бланд ведёт аукцион. На гололитическом проекторе рядом с Бландом выводится изображение каждого предмета – сами товары всё ещё в саду, под защитой тех же мер безопасности. Продажа маловажных предметов занимает несколько часов, в ходе которых аколиты могут купить, что захотят… в рамках отпущенных средств, конечно!

Перед тем как начать торги за важные реликвии, проданные мелочи передают новым владельцам, а также подают напитки и закуски. В саду появляются скорбящие – в том числе, Грил, опирающийся на тяжёлый, украшенный железный посох с крюком на конце. Перед продолжением торгов, скорбящие и стряпчие о чём-то говорят, и обеспокоенный Бланд возвращается за трибуну. Зачитайте или перескажите следующее:

- Прежде чем перейти к настоящим реликвиям, я должен объявить, что несколько сторон обратились с просьбой… и верховный скорбящий настоял… на том, чтобы, против моего желания, показать возможности устройства-оракула, что называется «Позолоченной вдовой».

Шестеро скорбящих почтительно вносят Вдову прямо на её троне и ставят подле Бланда. Грил снимает со своей рясы рубиновый кристалл в форме сердца, что переливается внутренним багряным светом, и вставляет на то место, где у Вдовы должно быть сердце. Резко и внезапно позолоченная фигура пробуждается к жизни. Изящные металлические пальцы сжимают и перетасовывают колоду таро. Грил и скорбящие с поклонами отступают от Вдовы, а в толпе слышаться потрясённые выдохи и шепотки. Фигура поднимает голову и окидывает аудиториум полным ледяной тьмы глазами.

- СПРАШИВАЙ И ПОЛУЧИШЬ ОТВЕТ, – говорит она пустым, насмешливым голосом.

Конечно, любой аколит поймёт, что происходит нечто ужасное, но наделённые умением *«Психическое чутьё»*, талантом *«Чистая вера»* или заключившие *тёмный пакт* мгновенно поймут, что с ними в аудиториуме появилось древнее и беспощадное зло.

Загадки Позолоченной вдовы

Как именно ведущий отыграет следующий раздел, сильно зависит от поведения аколитов. Скорее всего, персонажи безоружны (если только не сумели как-то одурачить охрану). Если аколиты не вмешаются, Вдова будет переворачивать свои карты и отвечать на задаваемые ей вопросы загадками или прямыми, но шокирующими утверждениями. Ниже приведены примеры вопросов и ответов. Очень скоро кто-то задаст судьбоносный вопрос: *«Мёртв ли Хаарлок?»*. И вот тут начнётся ад.

Вопросы и ответы

В: Что ты такое?

О: *«Я – та, чей отец сохранил её красоту и скорбь; вечно одинокая и вечно рыдающая, проклятая предсказывать будущее, но неспособная двигаться и чувствовать ничего, кроме вечно голодной пустоты».*

В: Кто мы?

О: *«Вы – лживые змеи и обманутые глупцы. Вы ищете многого, но знаете мало. Вы – те, кто пришёл разграбить дом мёртвых, но вместо этого пополните его».*

В: Что происходит?

О: *«Чёрное солнце полыхает, а он оседлал его след. Последний странник и вестник горя. Когда он придёт, око потухнет, великие трупоеды – низложены, а алчущие – вырваны из внешней тьмы. Я вижу это среди холодных звёзд».*

В: Мёртв ли Хаарлок?

О: *«Странник и отпрыск живы, один внутри и один снаружи. Кровь его крови, рождённый в его роду, хрупкая плоть, пойманная в его паутину, и смерть будет его наследием. Хаарлок возвращается, и ад следует за ним!»*

Ловушка захлопывается

Услышав слова Вдовы, скорбящие валятся на колени, с криками и рыданиями, весь Дом начинает содрогаться, а из глубин земли доносится рёв. Свет начинает моргать, где-то вдали грохочут взрывы, сервочерепа падают на поле, а сервиторы замирают на месте. Несколько секунд спустя Дом перестаёт дрожать, а рёв превращается в постоянный низкий грохот.

Позолоченная вдова продолжает говорить. Зачитайте или перескажите следующее:

- Знайте, что странник возвращается, и его корабль не сбить с курса. У вас тринадцать часов, тринадцать часов до того мига, как его гнев утопит вас в пламени и пепле и запечатает в гробнице. Достойная кара для тех, кто дерзнул украсть то, что принадлежит ему. Вы обречены повторять грехи прошлого и неспособны учиться. Но сперва вы будете страшиться и страдать!

У вас есть одна возможность и возможность эта – умилостивить странника. Один дар уймёт его гнев – кровь отпрыска Хаарлоков. Наполните ей эту чашу и будете жить. Если чаша останется пустой, дети Королевства будут пожирать вашу плоть, а тьма укроет ваши кости.

На насколько секунд повиснет потрясённая тишина, которую прервёт господин Совершенство, что улыбнётся и начнёт медленно аплодировать. Сообразительные гости попытаются убежать, другие поваляться на пол в смятении и ужасе от произошедшего.

Ошеломлённый провост Бланд поднимается и вопит «Что это значит?», но его слова перекрывает крик Грила:

- Глупцы! Вы в западне, вы погребены заживо! Смерть осквернителям гробниц! Смерть тем, кто осквернил Его имя воровством!

В этот миг из его посоха выскакивает силовой клинок, превращая обычную подпорку в косу, которой Грил разрубает провоста Бланда надвое, и его труп окатывает всё вокруг кровью. Другие скорбящие, что ещё не лежат на земля, крича «Мы мертвы!», достают из-под ряс серебряные клинки и без разбору бросаются на стражей и обычных посетителей. Скорбящие устраивают засады и сражаются с адептами и агентами, и в Доме воцаряется хаос.

Так начинаются последние тринадцать часов приключения, и часы эти будут кровавыми.

Дом мёртвых

С этого мига торги превращаются в смертельную западню, и начинается обратный отсчёт. У аколитов есть тринадцать часов, чтобы сбежать из Дома праха и пепла или они погибнут в вызванном программой «Огненный шторм» извержении вулкана, на котором стоит комплекс.

Чтобы сделать обстановку опаснее (хотя куда уже!) скорбящие окажутся безумными культистами смерти, а все оказавшиеся запертыми внутри конкуренты и чудовища обратятся друг против друга в жажде пролить кровь отпрыска Хаарлока и вырваться на свободу.

Последние тринадцать часов

Последний этап этого приключения будет бесстыдно жестоким и беспощадным. Ведущий должен нагнетать напряжение, требовать быстрых решений и следить на временем – не стесняйтесь объявлять, сколько времени прошло, если это уместно. Не бойтесь и устраивать «закадровые» события – это поможет создать впечатление, что в смертельной опасности оказались не только аколиты и не только они отчаянно пытаются выжить. Маски всех NPC должны быть сброшены, и начаться предательства, удары в спину и просто убийства. Некоторые участники – например, Октавия Найл или мальфийские кровники – могут быть расположены к сотрудничеству (пока это им выгодно), а вот аббат Тамас и слогты могут дать волю своей истинной природе.

Это приключение намеренно даёт ведущему большой «актёрский состав» персонажей (не говоря уже о «массовке» из нескольких сотен людей на острове). Аколиты уже познакомились со многими героями, которым ведущий может даровать красочные, жестокие, героические или позорные смерти по мере развития действия.

Убийства в залах

Аколитам предстоит отчаянная гонка со временем в попытке остаться в живых и выбраться из ловушки Хаарлока. Дом праха и пепла охватит хаос, а другие участники торгов также попытаются найти выход и покажут своё истинное лицо. Возможно, аколиты смогут заключить с кем-то шаткий союз или найти помощь – это зависит от их прошлых действий и того, как они хотят справится с хаосом. Им следует бояться не только своих коллег по аукциону, но и ловушек Хаарлока, коих приготовлено с избытком.

Обратный отсчёт

Время, отпущенное Хаарлоком, истекает, и обстановка становится всё хуже.

- **–13 часов:** Позолоченная вдова ставит условия, Дом опечатывается и поднимаются пустотные щиты, дабы никто не мог сбежать. Сервиторы отключаются, а все механические замки на внутренних дверях заклинивают. Скорбящие бросаются на всех вокруг.
- **–9 часов:** сервиторы просыпаются, и случайным образом нападают на людей и друг друга, как будто обезумев.
- **–7 часов:** склеп Хаарлока открывается, и оттуда появляются дети Королевства и начинают пожирать всех живых.
- **–3 часа:** питание, свет и воздухоочистные системы перестают работать, а генератор начинает перегружаться.
- **0 часов:** подготовка огненного шторма завершена – начинается извержение вулкана. На краткое время пустотные щиты не дают его мощи выплеснуться дальше, отчего всё внутри Дома гибнет.

Покажись, виновник торжества!

Главная цель этой изощрённой и жестокой ловушки Эразма Хаарлока – найти и убить всех выживших членов своей династии. Торги, устроенные Грилом и его людьми через многие годы после предполагаемой смерти хозяина, предназначены именно для того, чтобы отыскать отпрысков династии, что избежали долгой братоубийственной зачистки, в ходе которой Эразм Хаарлок пытался истребить всех, кто мог претендовать на хартию его семьи.

Среди гостей действительно есть кровный родственник вольного торговца, и единственный кажущийся способ избежать гибели – вычислить его и отдать Позолоченной вдове до того, как пройдёт тринадцать часов. Кто окажется отпрыском – решать ведущему. Это может оказаться любой человек. Особенно коварный ведущий может ввести больше одного родича Хаарлоков или даже связать зловещую фигуру кровными узами с кем-то из аколитов.

Зёрна подозрений

У ведущего есть несколько способов намекнуть игрокам, кто им нужен. Вы можете описывать сходство одного из гостей с местными портретами и статуями, давать подсказки в старых книгах из либрариума или показывать, что перед одним гостем сами собой открываются двери. В финале сервиторы могут, подчиняясь своим древним протоколам, отказаться напасть на отпрыска или даже попытаться защитить его. Впрочем, лучшим способом остаётся портрет, выставленный на торги (см. стр. 201).

Чтобы разбросать по сюжету такие семена подозрений, ведущему потребуется подготовка, но потраченное на улики время сполна окупится в игре.

Пути к бегству

Есть два способа бежать из ловушки. Во-первых, можно отдать Позолоченной вдове кровь того, кого она требует. В таком случае фигура, поднеся чашу к губам и выпив, претерпит чудовищное преображение. Металлическая оболочка расколется, освобождая торжествующую женщину, окутанную яростным багровым светом. Сдержав своё слово, она открывает главные двери, опускает пустотные щиты и перенаправляет ярость огненной бури в вентиляционные каналы, отчего Дом охватят пожары, но у людей будет достаточно времени, чтобы сбежать. После этого фигура исчезает во вспышке света. Если аколиты окажутся достаточно глупы, чтобы попытаться задержать её, считайте эту женщину несвязанным демонхостом.

Второй вариант – войти в склеп Хаарлока, отперев двери амулетом, что носит Грил. Именно там располагается пульт управления, с которого можно опустить пустотные щиты и открыть двери ровно на пять минут, после чего система вновь их запечатает. Всё, что требуется аколитам – сделать это и пробиться к выходу, невзирая на тех, кто попытается их остановить. Скорее всего, они захотят побыстрее покинуть остров на поджидающем воздушном корабле, пока тот тоже не обратиться в пылающий остов.

Последствия

Аколитам, успешно вырвавшимся из Дома праха и пепла (и возможно, нахватавшим всевозможных безделушек и реликвий, выставленных на торги), будет, что рассказать инквизитору Марру – в том числе, они могут немало поведать о людях, которых привлёк аукцион. Но куда важнее другой известный им факт, от которого может зависеть будущее всей Каликсиды – Эразм Хаарлок жив, и силы, что долго считались мёртвыми, вновь пришли в движение. Вопрос в том, что Хаарлок планирует, будет мучить инквизитора Марра и все Каликсидские Ордосы ещё какое-то время…

Награды

«Дом праха и пепла» – довольно сложное приключение, и ведущий может награждать участников 200-500 *очков опыта* за каждую игровую встречу, в зависимости от того, что произошло в ходе этой встречи и с какими опасностями столкнулись аколиты. Сообразительные, отважные и особенно хитроумные герои могут получить дополнительно 50-100 *очков опыта*. Если игроки повернули ход судьбы, поднеся Позолоченной вдове кровь Хаарлока или открыв пустотные ворота, они должны получить постоянное *очко судьбы*.

Также стоит отметить трофеи, что аколиты могут добыть в Доме праха и пепла – особенно в последние тринадцать безумных часов. Некоторые NPC носят при себе серьёзные суммы наличных денег, и вероятно, не стоит позволять аколитам наложить руки на такую добычу – например, инквизитор Марр может именем Инквизиции конфисковать все трофеи и обесценить захваченные платёжные печати.

В конце концов, аколиты должны быть счастливы, что вообще остались в живых. Впрочем, щедрый ведущий может устами Марра позволить им сохранить часть денег и снаряжения или не заметить мелкую добычу.

Наследие Хаарлока и другие тёмные заговоры

Ведущий может легко раздуть пламя новых приключений из пепла, которым окончилось это. Вот несколько зацепок:

- Кем были иные участники торгов и кого они представляли?
- Что случилось с Позолоченной вдовой?
- Что за тёмные силы помогли Хаарлоку устроить торги?
- Что за тайны скрывают реликвии, выставленные на торги?
- И самое ужасное – не ждёт ли нас возвращение Хаарлока и какие наследие он ещё оставил в Каликсиде?

NPC и антагонисты

На борту воздушного корабля

Капитан Элиас Шардрак								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
37	40	36	35	34	35	36	42	30
Количество ран: 15				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** укреплённая матросская роба с флак-вставками (торс 3, руки 2, ноги 2).				

Умения: *«Азартные игры (Вос)», «Бдительность (Вос)», «Вождение (Наземный транспорт) (Лов)», «Выживание (Инт)», «Запугивание (Сил)», «Командование (Тов)+10», «Лазанье (Сил)», «Навигация (Наземная) (Инт)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Имперская Гвардия, Империум, Технология) (Инт)», «Пилотирование (Гражданские суда) (Лов)+10», «Ремесло (Купец, Офицер) (Инт)», «Сбор информации (Тов)», «Стойкость (Вын)», «Тайный язык (Военный) (Инт)», «Технология (Инт)», «Уклонение (Лов)», «Шифры (Боевой арго) (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Быстрая перезарядка», «Быстрое выхватывание», «Крепкое телосложение (×3)», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Пресыщенный», «Стальные нервы», «Стремительная атака».*

Оружие: мононож (3 м., 1к5+3 Р, ББ 2, бонус Силы учтён), тяжёлый лазпистолет с усиленной батареей (30 м., 1/2/–, 1к10+4 Э, ББ 0, Маг 15, ПД).

Снаряжение: две запасных батареи для лазпистолета, капитанский командный ключ от «Умирающего лебедя», потрёпанная копия «Памятки имперского гвардейца для поднятия боевого духа (Издание Пограничного крестового похода)», ключ к корабельным хранилищам, тридцать тронов.

Нэхан Грист								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
37	35	35	35	30	37	37	31	36
Количество ран: 14				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** см. описание.				

Снаряжения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)+10», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Империум, Преступность) (Инт)», «Оценка (Инт)+10», «Ремесло (Матрос, Купец) (Инт)», «Стойкость (Тов)», «Трёп (Тов)+10», «Уклонение (Лов)», «Язык (Жаргон низов, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Стальные нервы», «Уличный боец».*

Броня: укреплённая матросская роба (торс 2, руки 2, ноги 2, Примитивная, но сохраняет свои показатель против едких кислот)

Оружие: мононож (3 м; 1к5+3 Р, ББ 2, бонус Силы учтён), ручная пушка (35 м., 1/–/–, 1к10+4 У, ББ 2, Маг 5, 2 ПД), помповый дробовик (30 м., 1/–/–, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 8, 2 ПД, Разброс).

Снаряжение: респиратор, пояс с инструментами, декларация судового груза, запасной магазин для ручной пушки, двадцать тронов, талисман.

Матрос воздушного корабля								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
28	28	35	35	30	26	27	25	30
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** см. описание.				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обман (Тов)», «Ремесло (Матрос) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Уклонение (Лов)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное)», «Пистолеты (Стаб)».*

Броня: укреплённая матросская роба (торс 2, руки 2, ноги 2, Примитивная, но сохраняет свои показатель против едких кислот)

Оружие: дубинка (1к10+3 У, Примитивное, бонус Силы учтён) или нож (3 м., 1к5+3 Р, Примитивное, бонус Силы учтён); чтобы дать отпор мародёрам, матросы вооружаются стаб-револьверами (30 м., 1/–/–, 1к10+3 У, Маг 6, 2 ПД, Надёжное) или лазганами (100 м., 1/3/–, 1к10+3 Э, ББ 0, Маг 60, ПД, Надёжное).

Снаряжение: респиратор, пояс с инструментами, 1к10 тронов, талисман.

Лан Цистен								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
23	30	25	30	26	42	30	34	30
Количество ран: 11				**Скорость:** 2/4/8/16				
Общий БВ: 3				**Броня:** ксеноячеистый жилет скрытного ношения (торс 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)+10», «Запретное знание (Ересь, Ксеносы, Культы) (Инт)», «Медика (Инт)», «Навигация (Звёздная) (Инт)», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Администратум, Война, Империум, Технология) (Инт)+10», «Оценка (Инт)», «Пилотирование (Гражданские суда) (Лов)», «Ремесло (Архивист, Переписчик, Писатель) (Инт)», «Учёное знание (Архаика, Геральдика, Криптология, Легенды, Философия) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Дальновидность», «Пистолеты (Стаб)», «Равный (Правительство, Учёные)».*

Броня: ксеноячеистый жилет скрытого ношения (торс 4).

Оружие: без оружия (1к5-1 У, Примитивное, бонус Силы учтён), стаб-пистолет (30 м., 1/3/–, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 9, ПД).

Снаряжение: хорошо пошитые одеяния, респиратор, паровая накидка, инфопланшеты, писчий набор, дневник, древние хроно, семьсот тронов, фамильное кольцо-печатка, личный вокс, платёжная печать на 450 000 тронов, а также багаж из различных книг, аптечка и четыре запасных магазина для пистолета.

Рэнт								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
20	20	33	30	30	28	30	20	33
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет.				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)+10», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Ремесло (Переписчик) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Паранойя».*

Оружие: без оружия (1к5 У, Примитивное, бонус Силы учтён), стаб-револьвер (30 м., 1/–/–, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 6, 2 ПД, Надёжное, не забывайте про штраф -20 за отсутствие таланта).

Снаряжение: ряса, респиратор, паровая накидка, инфопланшет, пикт-рекордер, сумка писчих принадлежностей, пять тронов, счастливое перо.

Ваймер и Квилл								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
45	45	35	40	35	30	38	40	25
Количество ран: 15				**Скорость:** 4/8/12/24				
Общий БВ: 4				**Броня:** лёгкий панцирь и флак-доспех (голова 3, руки 3, торс 5, ноги 3).				

У кровников одинаковый профиль:

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Безопасность (Лов)», «Бесшумный шаг (Лов)», «Вождение (Наземный транспорт) (Лов)», «Выслеживание (Инт)», «Допрос (СВ)», «Запугивание (Сил)+10», «Медика (Инт)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Сбор информации (Тов)», «Скрытность (Лов)», «Слежка (Лов)», «Уклонение (Лов)», «Язык (Жаргон низов, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Железная челюсть», «Мгновенная реакция», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Цепное, Шоковое)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Болтерные, Лазерные, Стаб)», «Пресыщенный», «Разоружение», «Стальные нервы», «Стрельба от бедра», «Тяжёлое оружие (Пусковое, Стаб)».*

Броня: лёгкий панцирь и флак-доспех (голова 3, руки 3, торс 5, ноги 3).

Оружие: ручная пушка (35 м.,, 1/–/–, 1к10+4 У, ББ 2, Маг 5, 2 ПД), боевой дробовик (30 м., 1/3/–, 1к10+4 У, ББ 0, Маг 18, 2 ПД), шоковая булава (1к10+3У, Шоковое, бонус Силы учтён), одна фраг-граната, одна дымовая граната, две фотонные гранаты.

Снаряжение: простая и прочная одежда, три магазина обычных патронов для ручной пушки, один магазин инферно-патронов для дробовика, фотовизор, респиратор, триста тронов, инфопланшет, полный заказов, хартия Кровавой гильдии; у Квилла также при себе аптечка, а у Ваймера – платёжная печать на 300 000 тронов.

Октавия Найл								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
28	35	30	30	35	40	35	45	40
Количество ран: 13				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** ячеистая броня скрытого ношения (торс 3, руки 2, ноги 2).				

Умения: *«Бартер (Тов)+10», «Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Запретное знание (Археотех, Ересь, Ксеносы) (Инт)+10», «Командование (Тов)», «Логика (Инт)+10», «Обман (Тов)+10», «Обольщение (Тов)+10», «Обыденное знание (Империум, Технология) (Инт)», «Оценка (Инт)+10», «Проницательность (Вос)+10», «Ремесло (Купец) (Инт)+10», «Технология», «Химия (Инт)», «Шифры (Логики) (Инт)+10» ,«Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Печать Судьбы (2 очка судьбы)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Пресыщенный».*

Броня: ячеистая броня скрытого ношения (торс 3, руки и ноги 2).

Оружие: компактный лазпистолет (15 м., 1/–/–, 1к10+1 Э, ББ 0, Маг 15, ПД, Надёжное).

Снаряжение: одежда *хорошего качества*, фильтры-затычки, личная микробусина с зашифрованным каналом связи, инфопланшет, запасная батарея и хотшот для лазпистолета, церебральный аннигилятор (см. стр. 45), перстень с тайником для яда, переносная глушилка, магнокуляры, инъектор с дозой стимма и паниммуна, тысяча тронов, платёжная печать на три миллиона тронов.

Телохранители Найл: это переплавленные агенты логиков (см. стр. 47). Их легенда приносит им умения *«Слежка (Лов)»* и *«Пилотирование (Гражданские суда) (Лов)»*. Они носят флак-броню (всё по 4) и вооружены автопистолетами с лазерными прицелами и бронебойными патронами (30 м., 1/–/6, 1к10+2 У, ББ 3, Маг 18, ПД). Также у них есть по четыре запасных магазина, микробусины, фотовизоры, респираторы и паровые накидки.

«Адепт» Найл: сопровождающий Найл адепт – это убийца Пепельной слезы (см. стр. 48).

Мародёр								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	28	35	30	33	20	30	30	20
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** см. описание				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Преступность) (Инт)», «Ремесло (Падальщик)», «Стойкость (Вын)», «Уклонение (Лов)», «Химия (Инт)», «Язык (Жаргон низов, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Стаб)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Стальные нервы».*

Броня: залатанные рясы химзащиты (всё по 2, броня *примитивная*, но сохраняет свой показатель против едких кислот и огня).

Оружие: клинок (1к5+3, Примитивное, бонус Силы учтён), грубый стаб-револьвер (20 м, 1/–/–, 1к10+3, ББ 0, Маг 6, 2 ПД) а также абордажный топор (1к10+4Р, Примитивное, Несбалансированное, бонус Силы учтён) или автоган (90 м., 1/3/10, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 30, ПД).

Снаряжение: фильтрующая маска, кошка, трофеи и всякие побрякушки, запасной магазин для каждого оружия.

Аббат Тамас из Глина								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	28	40	40	22	38	33	45	23
Количество ран: 23				**Скорость:** 2/4/8/16				
Общий БВ: 4				**Броня:** природная броня (всё по 4)				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запретное знание (Демонология, Культы) (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+10», «Инвокация (СВ)+10», «Командование (Тов)», «Обман (Тов)+10», «Обыденное знание (Имперское кредо, Империум) (Инт)», «Психическое чутьё (Вос)», «Ремесло (Предсказатель, Скорняк) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Тайный язык (Отец ворон) (Инт)», «Трёп (Тов)», «Шифры (Оккультные) (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Колдун (Пси-рейтинг 2)», «Могучий разум», «Непоколебимая вера», «Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Пистолеты (Стаб)», «Сопротивляемость (Болезни, Психосилы, Токсины)».*

Особенности: «*Мутация (Порченая плоть)», «Тёмный пакт».*

Тёмные обряды: Тамас знает несколько тёмных ритуалов – в том числе, он умеет получать во сне видения от своего господина и призывать *нечистых духов* (см. стр. 599 **«Базовой книги»**).

Вороны в брюхе: если Тамас будет убит, его необъятные телеса разверзнуться, и оттуда вылетит стая свирепых *глиняных ворон* (см. стр. 636 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Колдовство: *«Аура страха (9)», «Истончение завесы (11)», «Принуждение (19)», «Причинить боль (10)», «Психическое сдавливание (18)», «Шёпот Варпа (11)».*

Броня: природная броня (всё по 4).

Оружие: ритуальный клинок (3 м., 1к5+4 Р, Примитивное, бонус Силы учтён), стаб-пистолет (30 м., 1/3/–, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 9, ПД).

Снаряжение: роскошная сутана, кодекс малефикарум, тридцать тронов, платёжная печать на 800 000 тронов.

Единоверцы Тамаса: сопровождающие аббата люди считаются *инициатами культа* (см. стр. 582 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Дом праха и пепла

Провост Хайрем Бланд								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
18	24	28	30	30	35	32	36	36
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бартер (Тов)», «Бдительность (Вос)», «Командование (Тов)», «Логика (Инт)», «Обман (Тов)», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Администратум, Империум) (Инт)+10», «Оценка (Инт)+10», «Проницательность (Вос)», «Ремесло (Оценщик, Переписчик, Распорядитель торгов) (Инт)+10», «Шифры (Канцлерский суд) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Пистолеты (Лазерные)».*

Оружие: компактный лазпистолет (15 м., 1/–/–, 1к10+1 Э, ББ 0, Маг 15, ПД, Надёжное).

Снаряжение: ряса и капюшон провоста, личный вокс, кодовый перстень Администратума, инфопланшет, респиратор, автоперо.

Адепты и стряпчие								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
20	22	30	30	30	30	25	25	25
Количество ран: 9				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Обыденное знание (Администратум, Империум) (Инт)», «Ремесло (Любое) (Инт)», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: нет.

Броня: нет.

Оружие: без оружия (1г5, Примитивное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: инфопланшет или писчий набор.

Солдат СПО								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	30	35	35	30	26	30	30	30
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** гвардейская флак-броня (всё по 4).				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Допрос (СВ)», «Обыденное знание (Война, Империум) (Инт)», «Уклонение (Лов)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Лазерное, Стаб)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Стальные нервы».*

Броня: гвардейская флак-броня (всё по 4).

Оружие: лазган (100 м., 1/3/–, 1к10+3 Э, ББ 0, Маг 60, ПД, Надёжное), нож (1 м., 1к5+3 Р, Примитивное, бонус Силы учтён).

Снаряжение: две запасных батареи, микробусина, фонарь, респиратор, 1к10 тронов.

Локутор Мэйвезер								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
28	28	35	35	30	26	27	25	30
Количество ран: 11				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)+10», «Безопасность (Лов)», «Грамотность (Инт)+10», «Логика (Инт)», «Обман (Тов)+20», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Администратум, Империум) (Инт)+10», «Оценка (Инт)+10, «Поиск (Вос)», «Проницательность (Вос)+10», «Ремесло (Адвокат) (Инт)+10», «Треп (Тов)+10», «Учёное знание (Правосудие) (Инт)», «Шифры (Инквизиция, Канцлерский суд) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Паранойя», «Пистолеты (Лазерные)».*

Оружие: компактный лазпистолет (15 м., 1/–/–, 1к10+1 Э, ББ 0, Маг 15, ПД, Надёжное).

Снаряжение: вокс дальнего радиуса действия с зашифрованным каналом связи, запасная батарея для лазпистолета, инфопланшет, респиратор, автоперо, фляжка амасека на поясе, мультиключ, инъектор с дозой стимма, триста тронов.

Капитан Рубио с «Озимандии»								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
33	28	30	30	34	31	30	37	38
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 3				**Броня:** ячеистый боевой плащ (руки 4, торс 4).				

Умения: *«Азартные игры (Инт)», «Бдительность (Вос)», «Грамотность (Инт)», «Запретное знание (Варп) (Инт)», «Ловкость рук (Лов)», «Навигация (Звёздная) (Инт)», «Обаяние (Тов)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Технология) (Инт)», «Пилотирование (Гражданские суда) (Лов)», «Ремесло (Купец) (Инт)», «Стойкость (Вын)+10», «Трёп (Тов)», «Язык (Высокий готический, Корабельный арго, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Быстрое выхватывание», «Декаданс», «Оружие ближнего боя (Примитивное, Силовое)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)».*

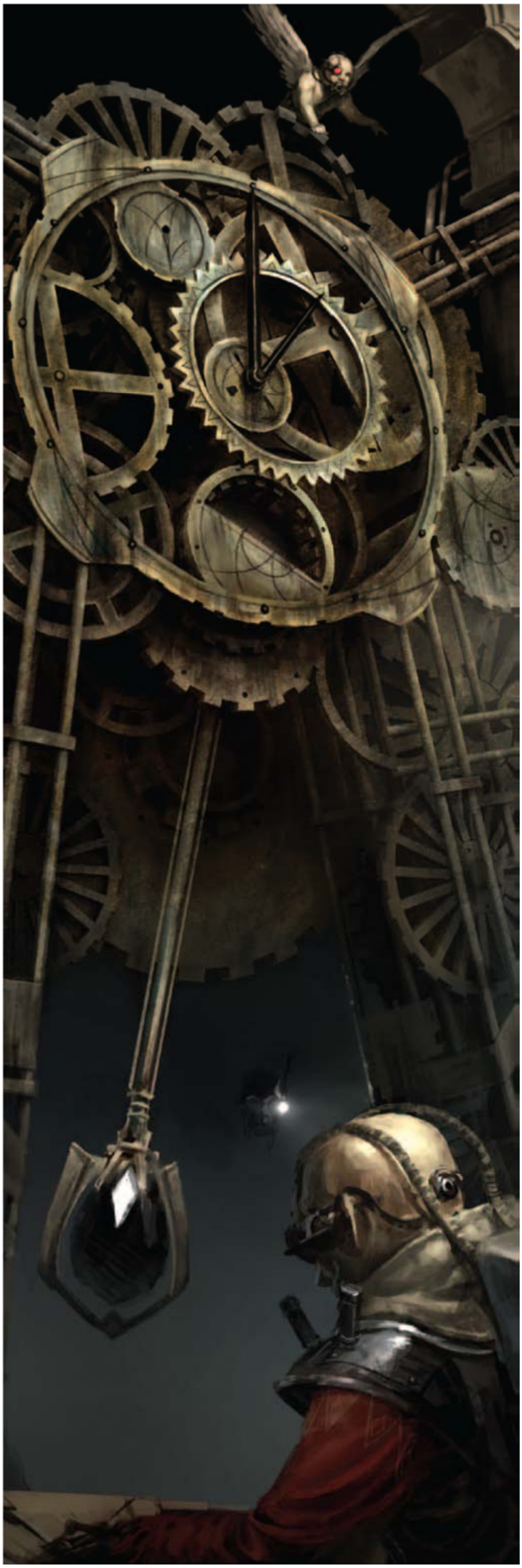
Броня: ячеистый боевой плащ (руки 4, торс 4).

Оружие: лазерный ксенопистолет (40 м., 1/3/–, 1к10+3 Э, ББ 2, Маг 12, ЧД), силовой меч (1к10+8 Э, ББ 6, Сбалансированное, Силовое поле, бонус Силы учтён).

Снаряжение: франтоватый костюм, микробусина, драгоценности общей стоимостью пять тысяч тронов, фильтры-затычки, три тысячи тронов наличными, платёжная печать на полтора миллиона тронов, три дозы ночной пыли.

Лизоблюды капитана Рубио

У Рубио многочисленная свита – по большей части, составленная из хлыщей и бестолковых лакеев. Упоминания достойны лишь три телохранителя из фамильного отряда оруженосцев и личный «чемпион» Рубио – они используют профили *солдат отряда смерти* и *здоровяка* из **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** соответственно.



Мадьяр Маршрек

Маршрек использует профиль *звереторговца* со стр. 84. Также у него есть платёжная печать на 800 000 тронов.

Господин Совершенство

Совершенство – это *слогт-надзиратель* (см. стр. 77), прибывший сюда инкогнито. Его трость – это замаскированный некротический скипетр (см. стр. 78), а маска из плоти скрывает исходящий от него *«Страх»*.

Мясные паразиты								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
40	40	40	$^{9}/_{35}$	30	30	40	30	15
Количество ран: 30				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 9				**Броня:** нет				

Помощники господина Совершенство – это захваченные биоконструктами слогтов человеческие тела. Их истинная природа станет ясна, стоит такой ходячий труп тяжело ранить – особенно в голову, где вместо мозга находится насекомоподобная масса. Чтобы остановить такого врага, управляемого паразитами, его тело нужно полностью уничтожить.

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Обыденное знание (Империум, Технология) (Инт)», «Ремесло (Одно любое) (Инт)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Пистолеты (Лазерные, Стаб)», «Сопротивляемость (Психосилы)».*

Особенности: *«Порождение кошмара»*, *«Потусторонний», «Сверхъестественная Выносливость (×3)»*. Раненый паразит также получает *«Страх (1)»*

Оружие: без оружия (1к5+1 У, Примитивное, бонус Силы учтён), стаб-пистолет (30 м., 1/3/–, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 9, ПД).

Снаряжение: тёмная одежда, микробусина, респиратор, инфопланшет, два запасных магазина.

Грил, верховный скорбящий								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	20	40	40	30	32	38	50	30
Количество ран: 13				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий БВ: 4				**Броня:** нет.				

Умения: *«Бдительность (Вос)»*, *«Грамотность (Инт)+10», «Запугивание (Сил)+10», «Обман (Тов)+19», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Империум, Имперское кредо, Технология) (Инт)», «Учёное знание (Архаика, Легенды) (Инт)+10», «Язык (Высокий готический, Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Аура власти»*, *«Бесстрашие», «Мастер-оратор», «Оружие ближнего боя (Силовое, Примитивное)».*

Оружие: в последней части приключения Грил вооружается силовой косой (2к10+9 Э, ББ 6, Громоздкое, Силовое поле, бонус Силы учтён).

Снаряжение: мантия-саван, чёрный амулет-солнце, связка ключей. В последней части приключения Грил наденет розарий (снижает входящий урон на 2к10, если только в этом броске не выпадет «11». Подробнее см. стр. 355 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**).

Траурная гильдия

Скорбящих из Траурной гильдии можно отразить профилями *культистов-фанатиков* со стр. 582 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, но вооружены они будут лишь ритуальными ножами.

Сервиторы Дома праха и пепла

Дом обслуживает множество сервиторов, чьи профили можно найти в **«Базовой книге правил и книге инквизитора»**; впрочем, *орудийные сервиторы* Дома снаряжены парой укороченных тяжёлых стабберов (80 м., –/–/10, 1к10+4 У, ББ 3, Маг 200), а ещё несколько – мельтами (20 м., 1/–/–, 2к10+4 Э, ББ 12, Маг 15).

Дети Королевства								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
35	-	$^{8}/_{40}$	38	50	20	40	20	-
Количество ран: 12				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий БВ: 3				**Броня:** природная броня (всё по 4).				

Когда обратный отсчёт дойдёт до определённой точки, на посетителей торгов набросятся дети Королевства. Это свирепые змееподобные ксеносы, которых Хаарлок встретил на планете разрушенных городов в Звёздах Гало. Пробудившиеся ото сна, слепые и ползучие наощупь змеелюди будут появляться из склепа в том количестве, что будет угодно ведущему.

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Бесшумный шаг (Лов)+10», «Выслеживание (Инт)+20», «Лазанье (Сил)+10».*

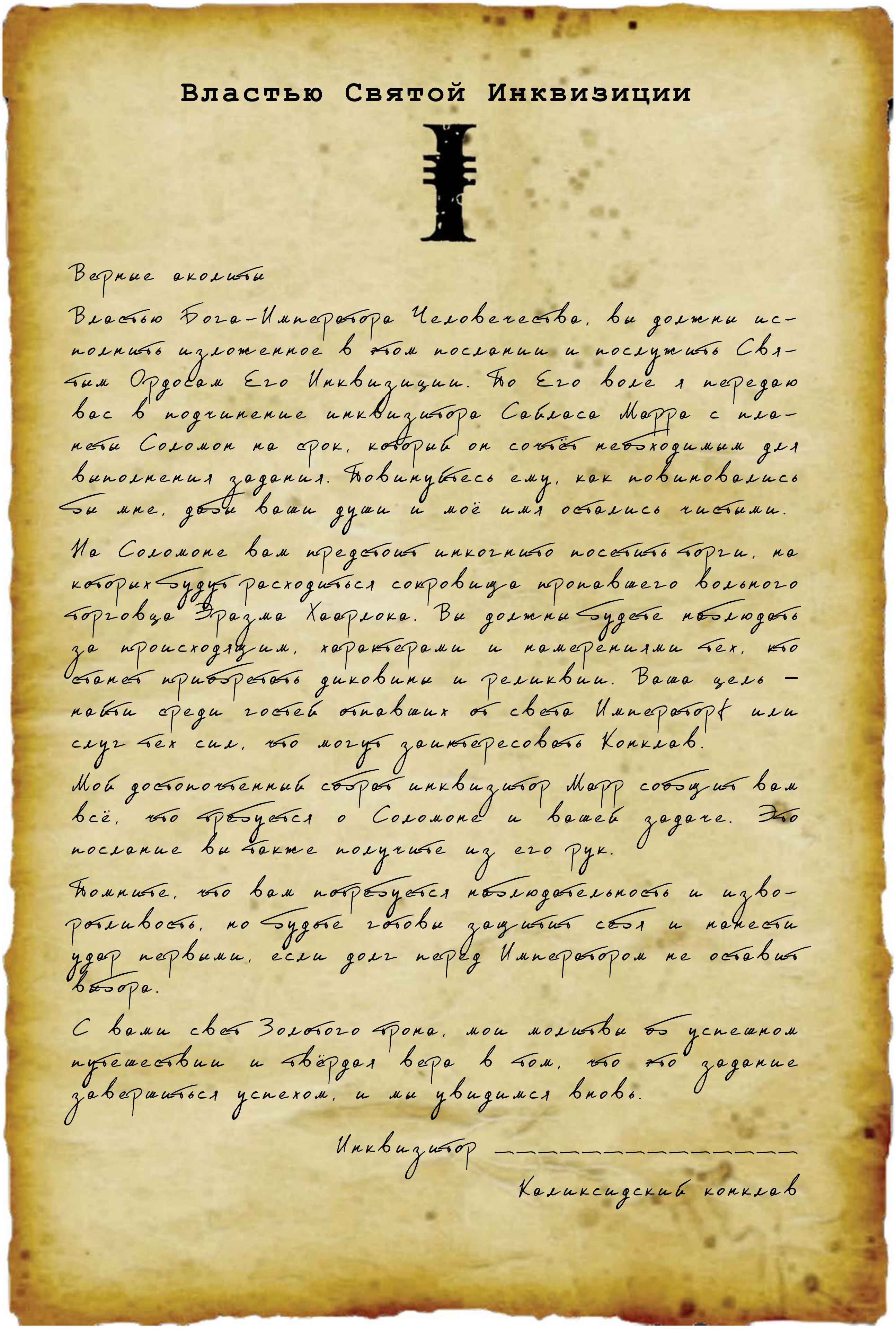
Таланты: нет.

Особенности: *«Зверь», «Ползучий», «Потусторонний», «Природная броня (4)», «Природное оружие (Укус)», «Сверхъестественная Сила (×2)», «Сонар», «Странная физиология», «Страх (1)», «Токсичный (Укус)».*

Броня: природная броня (всё по 4).

Оружие: укус (1к10+8 Р, Токсичное – жертва должна пройти **трудный (-10) тест Выносливости** или будет парализована на 1к5 раундов).

Раздатка I: Верительная грамота



Властью Святой Инквизиции

Верные аколиты

Властью Бога-Императора Человечества, вы должны исполнить изложенное в этом послании и послужить Святым Ордосам Его Инквизиции. По Его воле я передаю вас в подчинение инквизитора Сабласа Марра с планеты Соломон на срок, который он сочтёт необходимым для выполнения задания. Повинуйтесь ему, как повиновались бы мне, дабы ваши души и моё имя остались чистыми.

На Соломоне вам предстоит инкогнито посетить торги, на которых будут расходиться сокровища пропавшего вольного торговца Эразма Хаарлока. Вы должны будете наблюдать за происходящим, характерами и намерениями тех, кто станет приобретать диковины и реликвии. Ваша цель – найти среди гостей отпавших от света Императора или слуг тех сил, что могут заинтересовать Конклав.

Мой достопочтенный собрат инквизитор Марр сообщит вам всё, что требуется о Соломоне и вашей задаче. Это послание вы также получите из его рук.

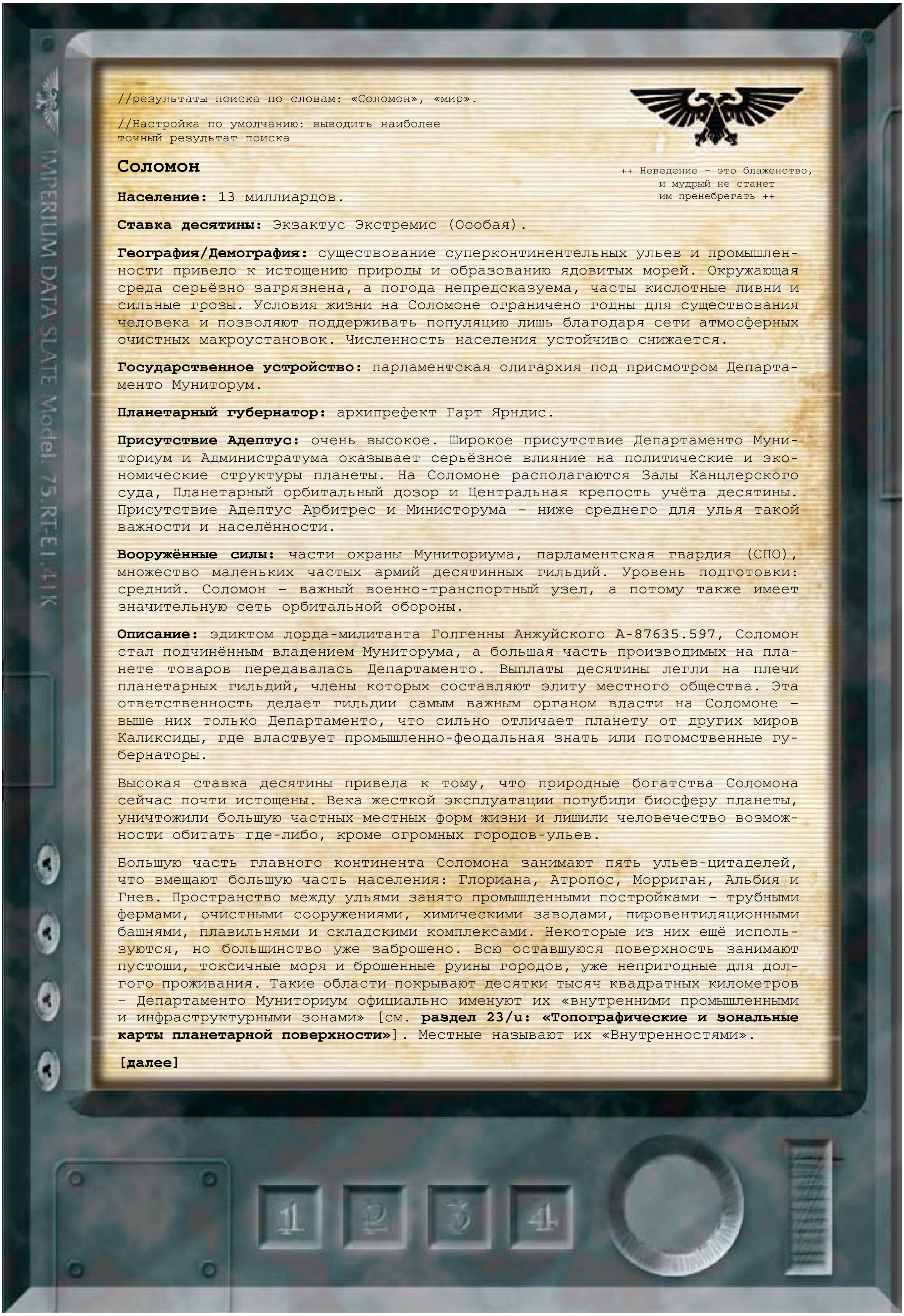
Помните, что вам потребуется наблюдательность и изворотливость, но будьте готовы защитить себя и нанести удар первыми, если долг перед Императором не оставит выбора.

С вами свет Золотого трона, мои молитвы об успешном путешествии и твёрдая вера в том, что это задание завершиться успехом, и мы увидимся вновь.

Инквизитор ________________

Каликсидский конклав

Раздатка II. Планетарные данные: Соломон


IMPERIUM DATA SLATE Model 75.RT-E1.41K
1
2
3
4

//результаты поиска по словам: «Соломон», «мир».

//Настройка по умолчанию: выводить наиболее точный результат поиска

++ Неведение – это блаженство,
и мудрый не станет
им пренебрегать ++

Соломон

Население: 13 миллиардов.

Ставка десятины: Экзактус Экстремис (Особая).

География/Демография: существование суперконтинентельных ульев и промышленности привело к истощению природы и образованию ядовитых морей. Окружающая среда серьёзно загрязнена, а погода непредсказуема, часты кислотные ливни и сильные грозы. Условия жизни на Соломоне ограничено годны для существования человека и позволяют поддерживать популяцию лишь благодаря сети атмосферных очистных макроустановок. Численность населения устойчиво снижается.

Государственное устройство: парламентская олигархия под присмотром Департаменто Муниторум.

Планетарный губернатор: архипрефект Гарт Ярндис.

Присутствие Адептус: очень высокое. Широкое присутствие Департаменто Мунитoриум и Администратума оказывает серьёзное влияние на политические и экономические структуры планеты. На Соломоне располагаются Залы Канцлерского суда, Планетарный орбитальный дозор и Центральная крепость учёта десятины. Присутствие Адептус Арбитрес и Министорума – ниже среднего для улья такой важности и населённости.

Вооружённые силы: части охраны Муниториума, парламентская гвардия (СПО), множество маленьких частых армий десятинных гильдий. Уровень подготовки: средний. Соломон – важный военно-транспортный узел, а потому также имеет значительную сеть орбитальной обороны.

Описание: эдиктом лорда-милитанта Голгенны Анжуйского А-87635.597, Соломон стал подчинённым владением Муниторума, а большая часть производимых на планете товаров передавалась Департаменто. Выплаты десятины легли на плечи планетарных гильдий, члены которых составляют элиту местного общества. Эта ответственность делает гильдии самым важным органом власти на Соломоне – выше них только Департаменто, что сильно отличает планету от других миров Каликсиды, где властвует промышленно-феодальная знать или потомственные губернаторы.

Высокая ставка десятины привела к тому, что природные богатства Соломона сейчас почти истощены. Века жесткой эксплуатации погубили биосферу планеты, уничтожили большую частных местных форм жизни и лишили человечество возможности обитать где-либо, кроме огромных городов-ульев.

Большую часть главного континента Соломона занимают пять ульев-цитаделей, что вмещают большую часть населения: Глориана, Атропос, Морриган, Альбия и Гнев. Пространство между ульями занято промышленными постройками – трубными фермами, очистными сооружениями, химическими заводами, пировентиляционными башнями, плавильнями и складскими комплексами. Некоторые из них ещё используются, но большинство уже заброшено. Всю оставшуюся поверхность занимают пустоши, токсичные моря и брошенные руины городов, уже непригодные для долгого проживания. Такие области покрывают десятки тысяч квадратных километров – Департаменто Муниториум официально именуют их «внутренними промышленными и инфраструктурными зонами» [см. **раздел 23/u: «Топографические и зональные карты планетарной поверхности»**]. Местные называют их «Внутренностями».

[далее]

Раздатка III. Планетарные данные: Соломон (Продолжение)

[назад]

Соломон

Разногласия и верховенство закона: уровень загрязнения на планете растёт, отчего её население устойчиво падает, что вынуждает Администратум постоянно пополнять его при помощи принудительного переселения. Он перевозит на Соломон представителей низших классов из иных миров-ульев, а также создаёт каторжные трудовые лагеря для заключённых с других планет, и формирует рабочие бригады из значительной популяции местных мутантов.

++ Неведение – это блаженство,
и мудрый не станет
им пренебрегать ++

Такие меры привели к волнениям и беспорядкам в обществе. Беглецы из штрафных лагерей и рабочих бригад пополнили количество изгоев во Внутренностях, отчего контроль над этими областями ослаб.

Порядок в ульях-цитаделях поддерживают оруженосцы и наёмные отряды на жаловании у местных десятинных гильдий. За такими формированиями надзирают квесторы-префекты Департаменто Муниторум и Канцлерская гвардия. Законники (как гильдейские, так и из числа Адептус) сосредоточены на поддержании порядка и уровня производства, а защита рядовых граждан остаётся вторым делом. Говорят, что такой подход вызвал недоверие к властям и может содействовать росту мятежных настроений. На низших крыльях всех пяти ульев-цитаделей обитает множество преступников, с которыми гражданские власти ничего не способны поделать.

Влияние Министорума и Имперского культа на Соломоне также оставляет желать лучшего, но Экклезиархия сектора ничего не может с этим поделать. Расследования показали, что большая часть местных считает церковь «инструментом» в руках планетарной элиты и правительства. Такие убеждения – прямая угроза спокойствию общества. Десятинные гильдии и Администратум установили самые серьёзные наказания за неповиновение и бунтарство. Тем не менее, в обществе сильны мятежные настроение, а местечковые вспышки насилия и неповиновения происходят регулярно см. **раздел 270/b: «Статистика подавления гражданских беспорядков»**]. Чиновникам не рекомендуется афишировать свою принадлежность к Адептус в главных промышленных секторах планеты.

Общая безнадёжность положения, несправедливость и болезни служат благодатной почвой для вспышек ереси разных типов. Расследования обнаружили множество ненормальных легенд [см. **раздел 543/r: «Проклятие Соломона»**], а также признаки существования культов, тайных обществ и еретических сект [см. **разделы 578/r-611/b: «Криптографы», «Соломонские спящие», «Заводные наблюдатели», «Революция Красного кулака», «Безмолвная смерть», «Иные еретические организации»**]. Иногда эти культы становились достаточно серьёзными, чтобы удостоится внимания Святых Ордосов и чистки.

Реликвии древней истории: люди обитали на Соломоне ещё до Голгеннова крестового похода, что основал Каликсиду. Предположительно мир был назван в честь вольного торговца Соломона Хаарлока, что, по некоторым данным, использовал планету как опорный пункт к своих исследовательских экспедициях в конце М36. Часто именно существованием доимперских человеческих поселений объясняются культурные аномалии Соломона и существование на нём нехарактерных для сектора технологий, а также случаи обнаружения археотеха [см. **раздел 789/w: «Пустотный абак»**].

Раздатка IV: Эразм Хаарлок

Патент Хаарлоков

Вольные торговцы почти уникальны тем, что имеют право свободно странствовать меж звёзд, как в пределах Империума, так и за его рубежами. Их хартии позволяют бывать там, куда не достаёт Свет Императора, торговать и даже воевать там. Вне границ Империума, каждый вольный торговец – сам себе закон.

Патент Хаарлоков выделяется даже на этом фоне – он повелевает владельцам: «Нести истину Бога-Императора и карать врагов Человечества во внешней тьме». Он позволяет содержать частный флот и войско, а также дозволяет (с некоторыми ограничениями) получать оружие, суда и поддержку от «слуг Императора».

По имперским меркам, сосредоточение таких полномочий в руках одного человека случается крайне редко. Патент Хаарлоков почти бесценен, и многие бы пошли на любые меры, чтобы получить его.

Большая часть четырёхтысячелетней истории Хаарлоков потеряна, а её известные фрагменты – это повторяющиеся взлёты и падения династии, то появляющейся в имперской истории, то пропадающей из неё.

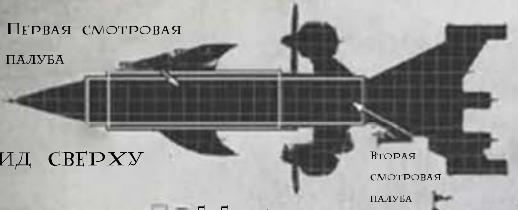
Гибель Альбраха Хаарлока в битве у Горького предела вызвала в семействе междоусобицу, прославившую одного необычного отпрыска. Эразм был племянником Альбраха и сыном его давно мёртвой сестры. Абулонские хроники описывают как человека, лишённого честолюбия и примечательного лишь острым умом и тягой к технотайнам и знаниям ксеносов. Эразм получил в капитанство разведывательный фрегат «Копьё судьбы». В ходе династической войны Матиас Хаарлок, изгой, склонившийся перед Губительными силами, заманил Эразма в ловушку. В сражении с отродьями Варпа Эразм был тяжело ранен, а его любимые жена и дочь погибли. Некоторые источники говорят, что их смерть свела Хаарлока с ума.

Эразм появился в Империуме спустя десять лет – теперь это был другой человек, мрачный и пугающий, стяжавший удивительное оружие и непостижимое знание. Меньше, чем за три года Эразм выследил и убил каждого претендента на патент Хаарлоков. Родственники, союзники, связные и все прочие, кто стоял между ним и местью, пали.

После того как все соперники были уничтожены, имперские власти Соломона, Синтиллы и Офелии VII объявили Эразма владельцем патента Хаарлоков. В 703.М41 он пропал без следа.

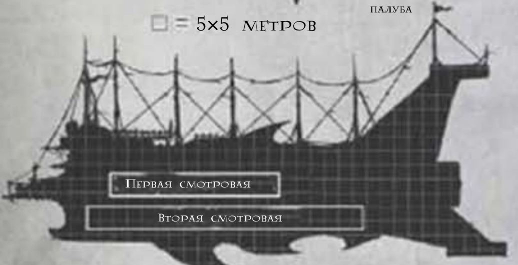
«Умирающий лебедь»

Палубы, открытые для пассажиров


Первая смотровая палуба
Вторая смотровая палуба

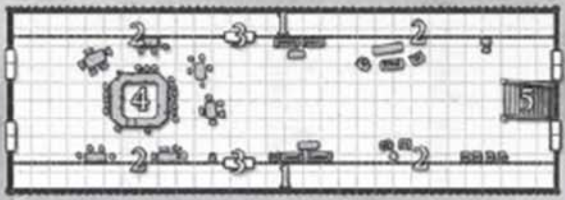
Вид сверху

☐ = 5×5 метров


Первая смотровая
Вторая смотровая

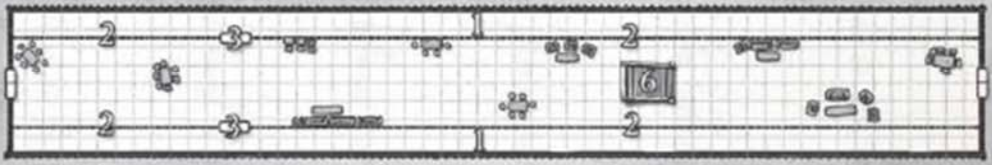
Вид сбоку

Первая и вторая смотровые палубы

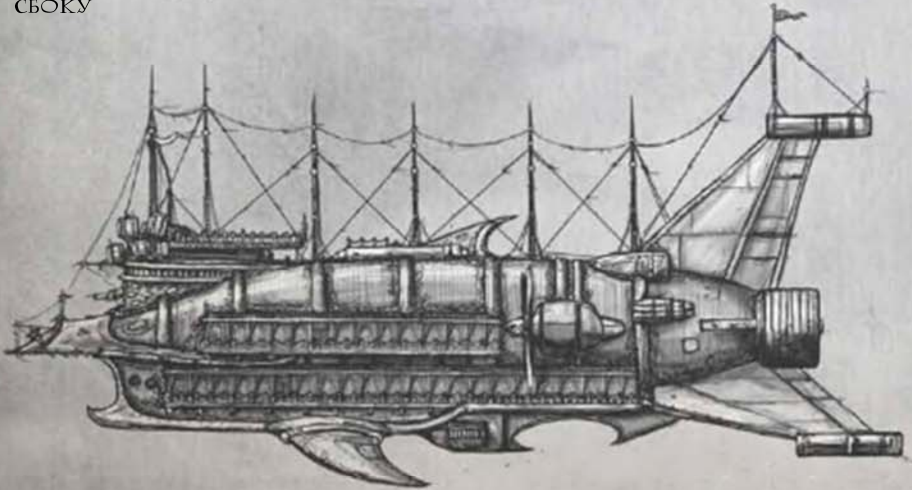

Двери на мостик
Двери к верхним антигравам
2
3
4
5
Двери в общие комнаты
Двери в грузовые и пассажирские отсеки

☐ = 2×2 метра

Первая смотровая палуба


Двери к нижним каютам
2
3
6
Двери к нижним антигравам

Вторая смотровая палуба



«Умирающий лебедь»

Легенда

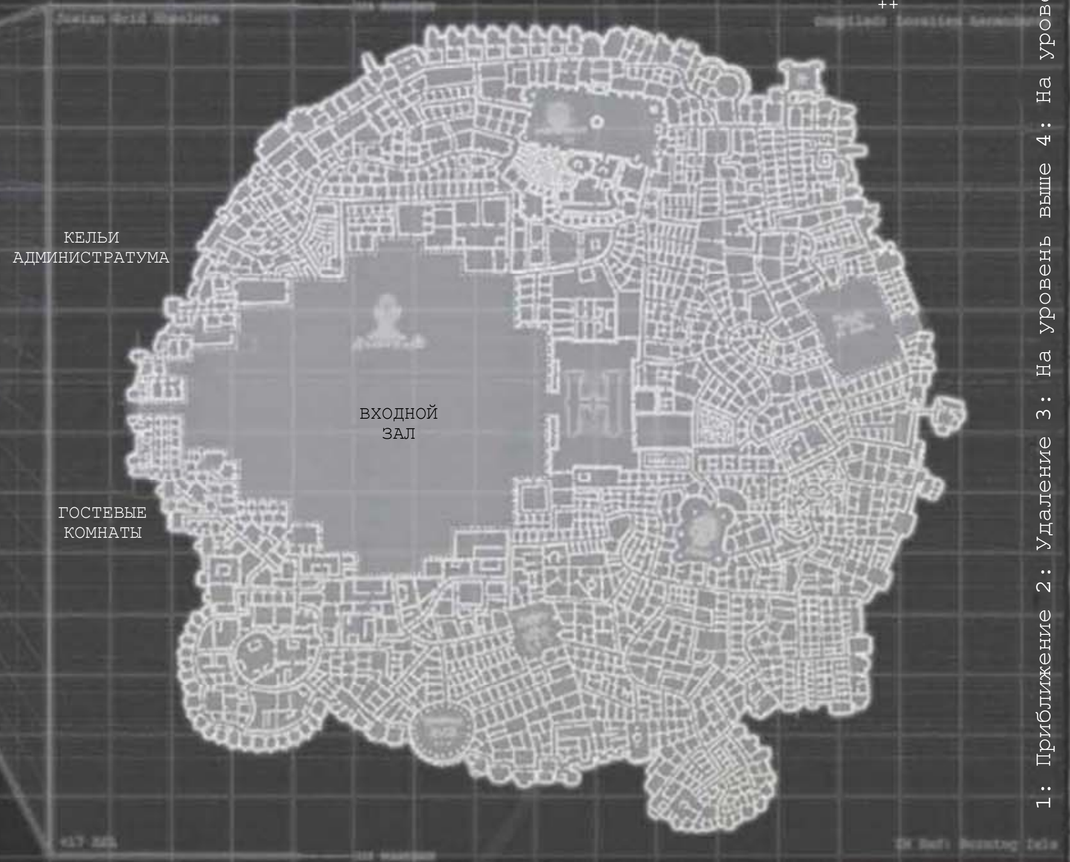
1. Воздушные балконы
2. Окна с выдвижными медными ставнями
3. Бронированные двери на балконы
4. Бар
5. Лестница на вторую смотровую палубу
6. Лестница на первую смотровую палубу

ДОМ ПРАХА И ПЕПЛА

+ Соломон – 132/89/CS/NW – мир-улей
+ GGR: 159.055/004.021
+ Пикты Траурной гильдии: 00567 – AA, ссылка: 7784NR
+ Уровень 0 (10%)

++
«Смерть – это благо,
ибо покойные не
знают ереси»
++

159
УЛЕЙ ГЛОРИАНА
004
ДОМ ПРАХА И ПЕПЛА
132/89/CS/NW
055.021
УМБРА МАЙОРИС
445.21
Класс B.2


КЕЛЬИ
АДМИНИСТРАТУМА
ВХОДНОЙ
ЗАЛ
ГОСТЕВЫЕ
КОМНАТЫ

Соломон
CS132.89
Орбитальная дистанция: 1.12. AE
1.06 G/Температура 21 °C
Мир-улей
Ставка десятины: Экзактус Экстремис
Оценка: У2
Население: 13 000 000 000

++ Человек, что отказался умереть на службе Императору, никогда и не жил ++

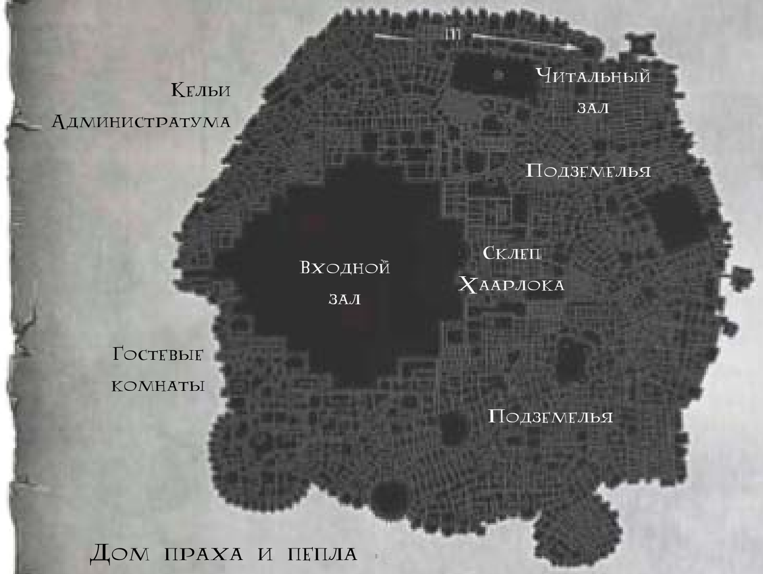
1: Приближение 2: Удаление 3: На уровень выше 4: На уровень ниже

ИНФОПЛАНШЕТ МОДЕЛИ 76.ST-E2.41K

Документ засекречен

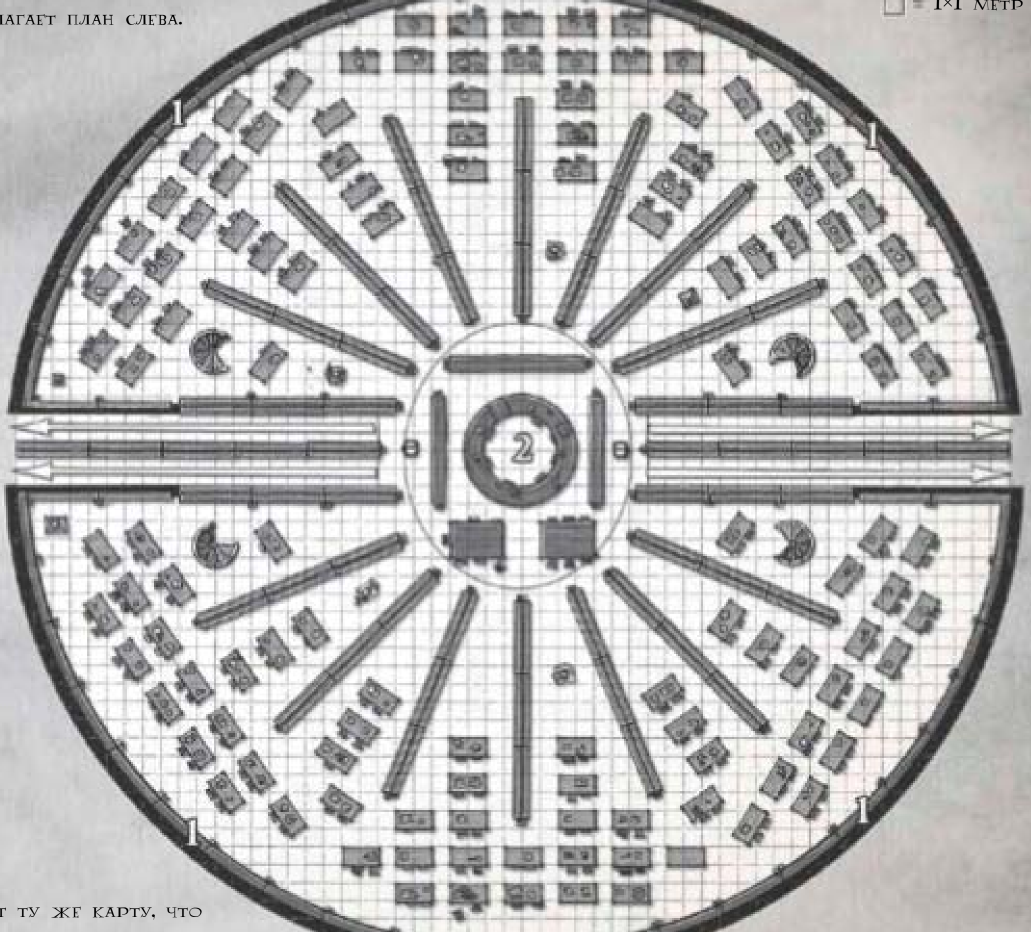
Читальный зал

Читальный зал представлен в виде тактической карты, разделённой на клетки. Её можно использовать для любой битвы в Доме праха и пепла, а не только там, где предполагает план слева.



Кельи Администратума
Читальный зал
Подземелья
Входной зал
Склеп Хаарлока
Гостевые комнаты
Подземелья
Дом праха и пепла

□ = 1×1 метр



Легенда

1 = Стены с исполинскими полками
2 = Приёмная
◐ = Винтовая лестница в верхнюю галерею
▬ = Книжные полки
▭ = Читальный стол
▫ = Инфокафедра

Верхняя галерея использует ту же карту, что читальный зал, но составляет только её участок от стен до серого круга посередине, что отмечает границы балкона, с которого виден читальный зал.

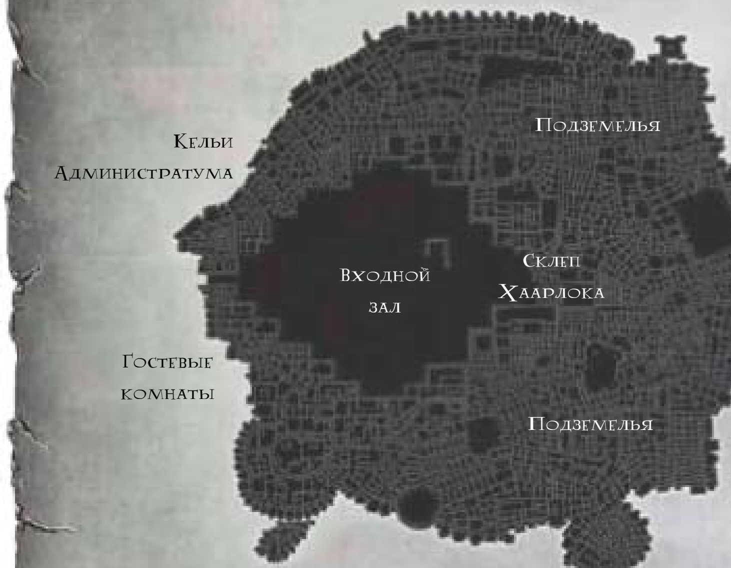
Стрелки отмечают направление движения вниз по лестнице

Документ засекречен

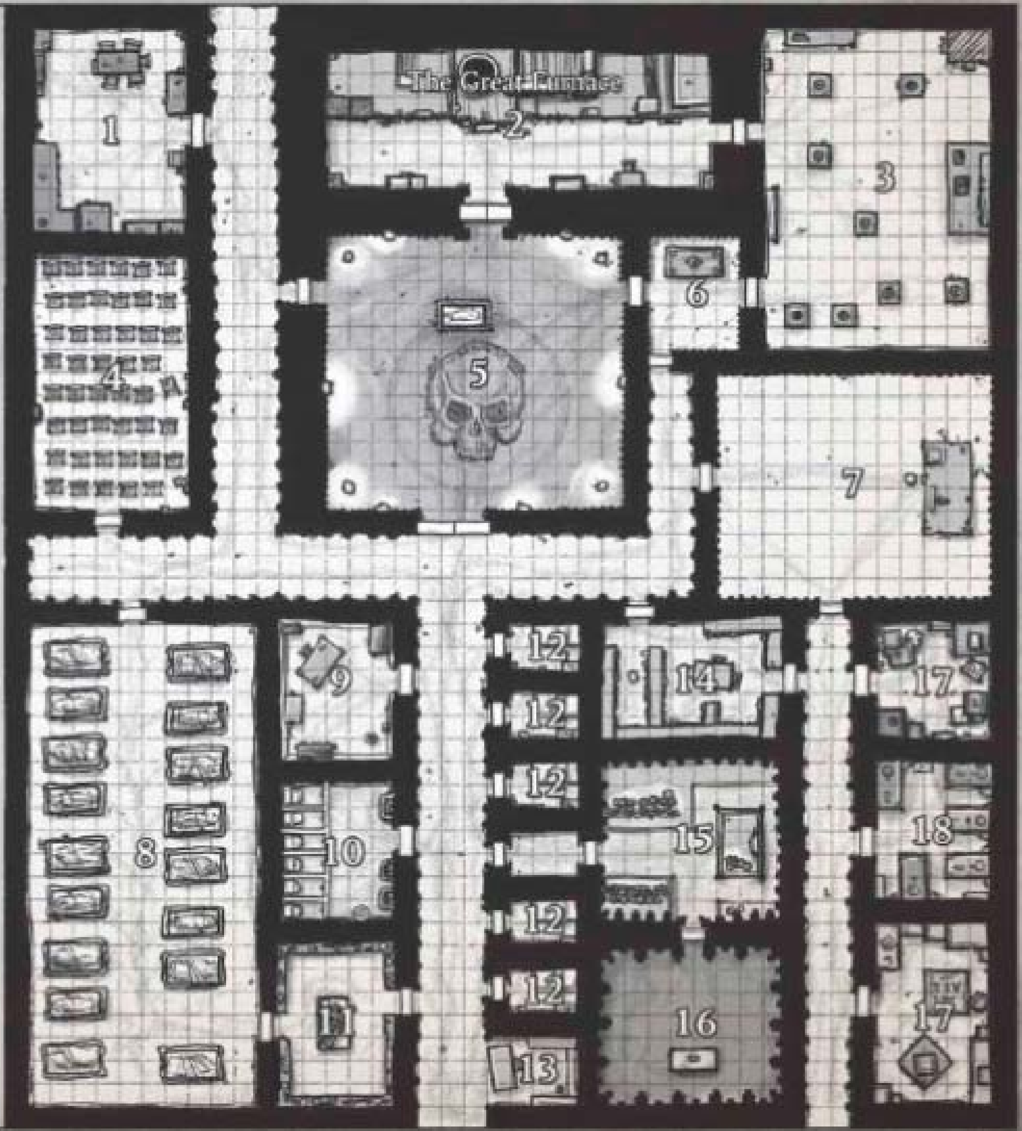
Крематорий

□ – 1×1 метр

Крематорий представлен в виде тактической карты, разделённой на клетки. Её можно использовать для любой битвы в Доме праха и пепла.


Подземелья
Кельи
Администратума
Входной
зал
Склеп
Хаарлока
Гостевые
комнаты
Подземелья

Дом праха и пепла


1
The Great Furnace
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
12
12
12
12
13
14
15
16
17
18
17

Легенда

1. Общий зал
2. Кремационная комната
3. Кремуляционная комната
4. Комната ожидания
5. Комната скорби
6. Комната выдачи
7. Алтарь скорбящих
8. Морг
9. Контора гильдии
10. Уборная
11. Комната подготовки
12. Кельи гильдейцев
13. Приёмная
14. Либрариум
15. Часовня
16. Реликварий
17. Склад
18. Вторичные печи

EXCOMMUNICATE TRAITORIS

Архив Инквизиции в Трезубце, Синтилла

Имя: Мирчелла Синдерфелл

Известные псевдонимы: леди Орлея Грей, Алая графиня, Красный ангел Ваксанида, Госпожа страданий.

Мысль дня:

«Запретное – это мелкая монетка, на которую можно купить несметное количество душ»

Известные союзники или организации: Мирчелла Синдерфелл известна склонностью собирать вокруг себя дворы еретиков – там могут встретиться нечистые псайкеры, колдуны-дилетанты, ксенофилы, еретехи, беспутные аристократы, осквернённые навигаторы, учёные, изучающие запретное знание, и даже безумцы, что якшаются с демонами. Такие дворы редко живут долго – обычно они рассыпаются или уничтожаются по прихоти самой леди Синдерфелл.

Подтверждённые ереси: множество чудовищных зверств – Обескровливание Тарсуса, порабощение «Выкупа за Феникса», Красные склепы Луггнума.

Характерный образ действий: Синдерфелл нередко выдаёт себя за представительницу другой семьи, культа или организации (как правило, готовя новые бессмысленные убийства и пытки). Известно, что у Мирчеллы есть тяга к различным запретным устройствам – в том числе, ксенотеху.

Уровень угрозы: Еретикус Экстремис.

Предписания по взаимодействию: ликвидация.

Леди Мирчелла Синдерфелл – одна из самых неуловимых и опасных еретичек в Каликсиде. Умная, изобретательная и жестокая, леди Синдерфелл веками предавалась кощунственным удовольствиям, присоединялась к самым разным ересям и совершала чудовищные зверства безо всяких причин, помимо собственного развлечения.

Мирчелла родилась в благородном и богатом каликсидском семействе, чьи владения простирались на весь сектор. Говорят, что в юности она была выдающейся ученицей и не выказывала ни следа того безумия, что проявилось позже. Совершеннолетняя Мирчелла тратила состояние семьи, собирая в фамильном имении на Квадцисе двор из колдунов, ксенофилов, раскройщиков плоти и осквернённых эрудитов, будто настоящий коллекционер-любитель зла. В итоге злодеяния леди Синдерфелл стали известны слугам Бога-Императора. Святые Ордосы очистили поместье в одну ночь – говорят, что штурм был так яростен, что его можно было наблюдать с балконов далёкого Ксакарфа.

Сама Мирчелла избежала гнева Инквизиции и раз за разом возрождала свой кроваво-богохульный двор. На Мальфи она захватила власть над сангвинарными культами и целый год омывалась в крови каждый день. На Кальфе еретичка во главе своей свиты сжигала город за городом, охотилась на выживших ночи напролёт и спускала на несчастных нечистых духов. Согласно одним докладам, леди Синдерфелл погибла на борту «Выкупа за Феникса» от рук судьи Озрии, а по другим – была казнена при очищении Красных склепов Луггнума, но до сей день считается, что она жива и на свободе.

Известные цели и мотивы: Мирчелла Синдерфелл – ненасытная, злобная и нарциссичная садистка, что видно в каждом аспекте ересей, сделавших её знаменитой. Она купается в крови, причиняет боль и оскверняет свою расколотую душу не ради каких-то идеалов, а лишь потому что это делает её «счастливой».

Её мотивы просты, но делают её
непредсказуемой. Где она ударит в
следующий раз?
– М.

EXCOMMUNICATE TRAITORIS

Архив Инквизиции в Трезубце, Синтилла

Имя: Лотти (вероятно; фамилия неизвестна).

Известные псевдонимы: Огненная принцесса.

Мысль дня:

«Невинность может скрывать квинтэссенцию ужасов»

Известные союзники или организации: Ковенант Стигмат (бывший член), пираты с рейдера «Грозовой странник» (в прошлом), множество бунтовщиков, еретиков и преступников.

Подтверждённые ереси: ведьмовство, пытки, многочисленные убийства и порабощения, бессмысленные разрушения, пиратство против судов хартистов и Коммерция, убийство охотника на ведьм Фендала, вероятно – огненная буря на Соборной горе Эйкриджа.

Характерный образ действий: известна сотрудничеством с пиратами, отступниками и еретическими организациями, но закономерности не выявлено.

Уровень угрозы: Еретикус Экстремис.

Предписания по взаимодействию: ликвидация специальными средствами.

Жизнь и природа Огненной принцессы – чудовищно могущественного нечистого псайкера, известного лишь по слухам и тёмной славе, что тянется за ней уже несколько лет (с мига её первого задокументированного появления во время восстания на Пеллюциде IX) – остаётся для Святых Ордосов загадкой, а клеймо ведьмоловов на щеке Принцессы делает неведение только мучительней.

Принцесса – пирокинетик невероятных способностей, что умеет, как без вреда для себя обращать своё тело в ходячий вихрь пламени, так и точно нацеленным ударом пробить брешь в броне боевого корабля. Эту странницу видели в компании многих отступников и мутантских шаек, а один раз – на борту пиратского корабля, бесчинствовавшего в Бездне Асироф. Огненная принцесса признана псайкером категории «Альфа-плюс»; это мощный телекинетик, но её пирокинетические способности не знают равных. Она выглядит как молодая женщина, которой нет и двадцати, и если это правда, её силы ещё могут возрасти, если она это переживёт.

Эта колдунья настолько опасна, для против неё снарядили особую группу во главе со знаменитым охотником на ведьм Фендалом. Он успешно выследил её до заброшенного поселения на мрачном Сумраке. Там Принцесса одолела всех охотников и сожгла их дотла. Она всё ещё на свободе, но где находится сейчас – неизвестно.

Известные цели и мотивы: остаются не меньшей загадкой, чем личность и происхождение ведьмы. Послебоевые отчёты покалеченных выживших называли её, как куклой с мёртвыми глазами, которой нет дела до ужасов, что она творит, так и хохочущей дьяволицей, переполненной злобой и садисткой радостью. Где правда – неизвестно.

Проклятие! Проклятие! Проклятие!

Приложение

2.193.656.M41— агент Инквизиции <ЗАСЕКРЕЧЕНО> доложил о слухах о «горящей женщине» в связи с беспорядками на Падении святой Астрид.

2.274.656.M41— связь с агентом <ЗАСЕКРЕЧЕНО> потеряна.

EXCOMMUNICATE TRAITORIS

Архив Инквизиции в Трезубце, Синтилла

Имя: Кориолан Вестра

Известные псевдонимы: отсутствуют.

Возможно, «Ложный отец» схизмы на Мелноре V

Мысль дня:

«Меч, наточенный тобой, может обратиться против тебя»

Известные союзники или организации: обширные связи со множеством культов и еретических обществ – среди его союзников есть Зазубренный вопрос, Братство Рогатой тьмы, Бледная толпа, мальфийские маски и многие другие. Впрочем, для них он всегда остаётся лишь второстепенной фигурой и посредником, что предпочитает действовать один в качестве «приглашённого специалиста», который работает над поставленной ему задачей.

Подтверждённые ереси: гибель планеты Лассив в секторе Гекуба со всеми обитателями, скверна Адорианской секты в культе Империалис, основание культа носителей Зеркального лика, разжигание второго восстания Пропащих на Бараспайне.

Характерный образ действий: благодаря своему красноречию, Вестра может не только поднимать людей на бунты, но и служить переговорщиком и посредником для разных еретических и злокозненных культов, что позволяет им координировать свои действия.

Уровень угрозы: Еретикус Экстремис.

Предписания по взаимодействию: захват или ликвидация любой ценой.

Брат-миссионер Кориолан Вестра был верным и даже почитаемым имперским проповедником, что нёс свет Императора тем, кто не знает его. Рвение Вестры не осталось без внимания – кардинал Фортис отметил несколько путешествий миссионера в совершенно неизведанные регионы космоса, откуда он всегда возвращался с новостями о тысячах уверовавших в Императора. Последним делом Кориолана Вестры, что попало в документы, было путешествие к Звёздам Гало в поисках потерянных колоний человечества. Оттуда он не вернулся и был сочтён погибшим.

Что именно произошло с Вестрой в Звёздах Гало – неизвестно, но нечего и гадать, что это сломило его веру и обернуло против Империума, которому он так преданно служил. Тот факт, что в своих богохульных проповедях Вестра использует фразу **«омыться в свете чёрного солнца»** заслужил пристальное внимание и может пролить некоторый свет на то, что обратило Кориолана в того ересиарха, коим он стал.

Через пятьдесят лет после исчезновения в Звёздах Гало Вестра тайно вернулся в имперский космос. Он проник на планету Лассив в далёкой Гекубе – одна смутная тень среди множества других. Два года кропотливой работы привели к тому, что имперский порядок на планете был разрушен, души его жителей – погублены, а голова губернатора – посажена на древко знамени. Лишь через десять лет и три осквернённых мира удалось установить, кем был этот осквернитель. Гнев и стыд Экклезиархии не унялся даже спустя восемьдесят лет.

Известные цели и мотивы: злоба и пыл, с которыми Кориолан Вестра ведёт свою личную войну против Империума, несомненны. Неизвестно, есть ли у Вестры некий грандиозный план или он просто хочет приносить анархию и разрушение.

Это отвратительно. ++ СС ++

EXCOMMUNICATE TRAITORIS

Архив Инквизиции в Трезубце, Синтилла

Имя: Ферран Гаст

Известные псевдонимы: многочисленны, но неизвестны.

Мысль дня:

«Самых худших врагов мы создаём себе сами»

Известные союзники или организации: Инквизиции известно, что Гаст не только силён сам по себе, но и полагается на очень способных и опасных вассалов. Есть подозрения, что он собрал собственную организацию опасных лазутчиков и убийц.

Подтверждённые ереси: предательство Святых Ордосов, уничтожение команды подчинённых аколитов в туманности Адрантида, связь с неизвестными и несметными еретиками, уничтожение палаческой команды Арбитрес на Соломоне, убийство верховного префекта Астрония на Ваксаниде, уничтожение крейсера «Дитя войны» в фенкийских орбитальных доках.

Характерный образ действий: маскировка, тайное проникновение, убийства, засады и шпионаж. Вероятно, знаком с методиками очищениям разума, шантажа и заказных убийств.

Уровень угрозы: Еретикус Терминус (Отлучённый предатель).

Предписания по взаимодействию: рассчитать со службы в Инквизиции с летальным исходом. Истребить всех соратников и группировки, с которыми он имел связь. Не брать в плен, не допрашивать.

Ферран Гаст – еретик и отступник, предавший Инквизицию. Аколит, экспликатор и личный ученик Кассильды Коньос – он был одним из лучших агентов Каликсидских Ордосов, что служил славно и доблестно. Будучи в шаге от возведения в полноправные инквизиторы и важного места в Конклаве, он был послан в туманность Адрантида в погоню за отступником Кориоланом Вестрой. Там Гаст и приданная ему команда аколитов пропали без следа. В последующие годы многие гадали, был ли Вестра тому причиной, или душа Гаста начала изгнивать задолго до его исчезновения.

Семь лет спустя Гаст появился на Соломоне, скрываясь за почти идеальной фальшивой личностью – его смогли заметить и распознать по чистой случайности. За обнаруженным отступником отправилась палаческая команда арбитров при поддержке Ордосов, но все они были беспощадно убиты. Покончив с преследователями, Гаст снова пропал, и Инквизиция объявила его отлучённым предателем. С тех его бывший аколит регулярно участвовал в многочисленных ересях, убийствах и даже способствовал гибели имперского крейсера типа «Злоба», устроив диверсию в воздушном доке.

Каждый аколит и каждый вассал Ордосов имеет приказ, обнаружив любую ниточку, тянущуюся к Феррану Гасту, хвататься за неё и тянуть.

Известные цели и мотивы: Гаст убивает и сеет хаос, но прочие его цели остаются неясными, а мнения на этот счёт разделились. Большинство верит, что Гаст – гениальный безумец, что служит лишь собственной мелочной злобе, но другие подозревают, что у него есть неизвестные пока замыслы или великий план, что медленно приводится в исполнение.

Тит считает, что Гаст прячется где-то в пределе Голгенны – быть может, даже на Синтилле!

– М.

EXCOMMUNICATE TRAITORIS

Архив Инквизиции в Трезубце, Синтилла

Имя: магос Ватек

Известные псевдонимы: Медный господин, Некромудрец, Ватек Бессмертный, Портовый потрошитель и т. д.

Мысль дня:

«Смерть - это лишь врата».

Известные союзники или организации: нет.

Подтверждённые ереси: массовые убийства, осквернения могил и святых мест, техноереси, уничтожение манипулы секуторов Адептус Механикус, обладание знаниями Малигриса, некромантия.

Характерный образ действий: тайные эксперименты на трупах, массовые убийства, предпринятые ради получения запретного знания. При обнаружении или нападении более чем способен защитить себя

Уровень угрозы: Еретикус Терминус.

Предписания по взаимодействию: ликвидация с безопасного расстояния (не жалеть огня!)

Кем был и чем занимался магос Ватек до того, как был изгнан из Адептус Механикус - неизвестно, а старшие техножрецы совершенно не расположены рассказывать о бывшем коллеге, за которым ныне охотятся. Говорят, что Ватек входил в эксплорационный флот архимагоса Туле, но некий несчастный случай свёл его в ума и превратил в отступника, чьей крови жаждут Инквизиция и слуги культа Машины.

Мы должны вынудить Механикус сотрудничать…

Ватек одержим стремлением добывать и развивать самые тёмные технологические тайны. Более всего магоса интересуют способы возвращать жизнь в мёртвые ткани, хотя также он создавал запретное оружие, сшивал голамов из плоти и экспериментировал с запрещёнными алхимическими и энергетическими системами. Считается, что его чудовищные опыты уже унести три тысячи жизней - например, во время «Инцидента на утренней стороне» на Соломоне и «Резни в доках» на Дрее. Тогда Ватек перебил посланный за ним отряд Механикус и скрылся. Также магос-отступник известен нападением на прежде неизвестный культ воскресителей на Передышке паломника - он устроил настоящую бойню и похитил тёмные секреты секты. Где сейчас находится Ватек и чем занимается - неизвестно.

Магос выглядит как глубоко аугментированный техножрец, обычно закутанный в рваную, чёрную рясу и оснащённый множеством механодендритов из меди и чёрного железа, которые несут хирургические инструменты, нутромеры и энергетические катушки. Известно, что он вживил запретный генератор саркозанских волн в своё тело. Считается, что Ватека уже нельзя считать «живым», а существовать магосу позволяют его тёмные изобретения. Этого врага очень трудно остановить или уничтожить обычным стрелковым оружием - при встрече рекомендуется идти на крайние меры.

Известные цели и мотивы: Если не считать его тяги в тёмному знанию, у Ватека как будто нет особых целей или планов. Он ни с кем не сотрудничает и никому не служит, а его единственные помощники - неживые сервиторы. Есть теория, что главная цель Ватека - найти способ вернуть биологическую жизнь своей разлагающейся плоти.

Архив Инквизиции в Трезубце, Синтилла

Имя: сира Тобиас Ар'Раутик из дома Беласко.

Известные псевдонимы: лорд Голт, господин Байрон Роули, прелат Трейс и множество иных.

Мысль дня:

«Погрязшие в грехе не заслуживают милосердия костра»

Известные союзники или организации: дом Беласко (изгнан), маски (бывший член), Дом зверей (возможно); также пользуется наёмниками и слугами, которых меняет как перчатки.

Подтверждённые ереси: бесчисленные убийства, людоедство, контрабанда запрещённых товаров, работорговля, фальсификация выборов, владение запрещённым ксенотехом и ксенозверьми, мошенничество, шантаж, самозванство (выдавал себя за чиновника Администратума и священника Министорума), святотатство, кража, незаконная продажа священных реликвий.

Характерный образ действий: Беласко – гений, наделённый почти сверхъестественным талантом к обманам, коммерции и убийствам, а также способный поддерживать завесу тайны вокруг своих действий почти постоянно.

Уровень угрозы: Еретикус Экстремис.

Предписания по взаимодействию: ликвидация или захват для судилища (по обстоятельствам).

Тобиас – третий сын в обедневшей ветви могущественного мальфийского семейства Беласко, и ещё одно доказательство того, что определённые рода способы порождать настоящих чудовищ. Говорят, хитроумный, вероломный и прожорливый Тобиас с малых лет терпеть не мог благородной нищеты, в которой рос, и печального положения свой семьи. С годами Беласко-младший выказал острый ум и коварство, что позволили ему быстро стать главой клана, обойдя или убив всех соперников и сколотив состояние. После этого он был попал на службу великого дома Беласко, где стал торговать древними диковинами и заключил немало выгодных для своего рода сделок.

Но этого ему было мало. Вскоре Тобиас начал искать новых ощущений, заигрывая с мелкими культами, предаваясь удовольствиям с друзьями-эпикурейцами и пресыщенными распутниками. Он жил не по своим, весьма внушительным, средствам, но не рискнул запускать руку в карман зловещим родственникам – вместо этого Тобиас занялся шантажом, убийствами и холодной торговлей, а в итоге пришёл в продаже рабов. Шли годы, и вскоре даже этого стало не хватать, чтобы разогнать скуку Беласко. Точно неизвестно, как и почему он впал в совершенное безумие, но жизнь, полная распутства и самые разные препараты не могли не сыграть в этом свою роль. Тобиаса перестали радовать убийства врагов, и он принялся похищать и поедать их – медленно, кусочек за кусочком.

Когда эти чудовищные преступления были раскрыты, от Тобиаса отрёкся даже его одиозный клан. Беласко бежал с Мальфи благодаря своим связям среди холодных торговцев, с частью накопленных богатств в карманах и фамильными убийцами на хвосте. Он в бегах уже пятьдесят лет, жил на десятках миров и пользовался множеством псевдонимов, всюду опережая врагов на шаг.

Разрывающийся между желанием оставаться в живых и вести по-старому роскошную жизнь, благодаря успехам на чёрном рынке, убийствам и обманам, Тобиас успевал повсюду опережать охотников – в этом ему помогал острый ум, изобретательность и больное воображение. Сейчас ему почти сто лет, и годы дают о себе знать – неприлично заплывший жиром толстяк может передвигаться лишь в антигравитацонном кресле, а купленные на чёрном рынке имплантаты и химическая терапия вскоре уже не смогут поддерживать жизнь в этой развалине.

Известные цели и мотивы: единственное стремление Тобиаса – продлить свою жизнь, чтобы дальше наслаждаться порочностью и чудовищными привычками. До Инквизиции дошли слухи, что еретик ищет радикальное решение своей проблемы – устройство Гало.

EXCOMMUNICATE
TRAITORIS

Архив Инквизиции в Трезубце, Синтилла

Имя: неизвестно.

Известные псевдонимы: отсутствуют.

Мысль дня:

«Превыше всего страшись неведомого»

Известные союзники или организации: нет.

Подтверждённые ереси: нет.

Характерный образ действий: неизвестен.

Вероятные преступления: см. приложение.

Уровень угрозы: Обскуро Терминус.

Предписания по взаимодействию: захват или ликвидация.

У меня есть собственные подозрения — М.

Лорд-инквизитор Кайден пошёл на необычный шаг, выпустив и подтвердив предписание на поимку или уничтожение того, чьё имя, природа и поступки остаются неведомыми. Существование этого «Неизвестного еретика» никогда не имело веских доказательств, если не считать многозначительного отсутствия подозреваемых, улик и мотивов в нескольких случаях, что крайне беспокоят Инквизицию. Этот враг скрывается подобно сгустку тьмы, что прячется среди черноты ночи – его существование можно предположить, лишь исходя из нескольких загадочных случаев и кажущихся совпадений, что вместе образуют вереницу таинственных смертей и исчезновений, что протянулась через последние пятнадцать лет, и которая не может быть случайностью.

Все погибшие были связными или низовыми агентами Инквизиции. Их смерти, сопряжённые с инфодиверсиями, кражами и исчезновением шпионских ячеек, тормозили или вовсе срывали целые операции. Расследования не дали ничего. Каждый отдельный инцидент казался случайностью, но вместе они создавали паутину, которую мог сплести только прокравшийся в ряды Святых Ордосов предатель, что способен убивать, не оставляя следов.

Недавние смерти инквизиторов Чалана и Северона также считаются делом рук безликого предателя – оба погибли в ходе операций, основанных на данных, поступивших из самих Каликсидских Ордосов, и оба попали в засады врагов, чей образ действий явно подражал известным еретическим организациям. Одно это указывает, что Неизвестный еретик обладает доступом к самым секретным сведениям и необычному оружию. К примеру, психические пытки, которым подвергся инквизитор Северон – тщательное воспроизведение методов, что используют Пилигримы Хойты, а на такое способен только знающий *modus operandi* этого культа. Не меньше пугает то, что инквизитор Чалан был столь осторожен и осмотрителен, что погубить его мог только тот, кому он доверял.

Недавно по прямому распоряжению лорда Кайдена прошло отдельное эзотерическое расследование. Гадания и авгурии самых могущественных провидцев всюду натыкались на безмолвную, непроницаемую пустоту вокруг подозрительных событий, связанных с Неизвестным еретиком – как будто они были вырваны из истории, оставив в ткани реальности прореху. Эта пустота открыла всему расследованию более тёмное измерение.

Известные цели и мотивы: неизвестны, но вероятно, его главной целью явно остаются Святые Ордосы.

I

Maggots in the Meat

Adventure Background
•
Adventure Overview
•
Getting Started
•
Emperor's Island
•
Olrankan, The Floating City

Глава VIII

Черви в мясе

«Во тьме пустоты миллиард голодных ксеносов неслышно скользит меж звёзд: подобно крысам, они подгрызают рубежи великого Империума»

- Гортриан Тибир, капитан «Божественного крестового похода», Каликсидский линейный флот

«**Черви в мясе»** – это готовое приключение, что столкнёт аколитов с жуткими и коварными ксеносами. Оно предназначено для аколитов первого-второго рангов, но небольшие корректировки позволят приспособить его для героев любого уровня.

Экспозиция

Действие разворачивается на тёмном и мрачном феодальном мире Эйкридж. Эта захолустная планетка в пределе Иосии связана с Империумом лишь парой неустойчивых маршрутов. Тем не менее, Эйкридж находится под плотным контролем и исправно платит десятину живой силой для армий Императора и рудой для его боевых кораблей. Для большинства обитателей этого мира, Император и Империум – это просто ещё один господин. Простонародье здесь занято каждодневным трудом, будь то на бурдовых полях или высотных мельницах, и не задумывается о том, что лежит за пределами родины. Местная же знать (чьи титулы обычно подкреплены лишь силой оружия и скверно подделанными документами) постоянно ведёт тайные и открытые войны за власть над эйкриджцами. Личное могущество – вот мера положения в обществе. Чем больше у аристократа земель и людей, тем ближе он к верховному королю, а именно верховный король ближе всего к Империуму – сюзерену всего сущего.

Аскандия, владения верховного короля, занимает бóльшую часть северного континента. Она простирается на тысячи миль, и в ней живут сотни тысяч людей и общин, а также десятки мелких князьков, королей и королев. Здесь повсюду суровые горы, тёмные и холодные леса и бесконечные равнины, лишь кое-где покрытые примитивными поселениями, серыми, смрадными бурдовыми полями и шаткими громадами высотных мельниц.

В последние годы относительное спокойствие Аскандии и всей планеты нарушила кровавая междоусобица (см. раздел **«Война Рос»**). Верховный король умер, не назвав наследника, и его выжившие дети начали свару, в которой уже погибли тысячи людей. Это прекрасное время для местных аристократов, которые могут воспользоваться хаосом, чтобы захватить новые земли или расквитаться со старыми обидчиками. Кроме того, война привлекает на Эйкридж наёмников и торговцев с других планет, что стремятся заработать, продавая оружие или свои услуги.

Один из вельмож, берущий на службу инопланетников – князь Оркан, правящий Олранканом, Плавучим городом. Это поселение на южном побережье Аскандии, где зловонные Хитиновые топи встречаются с тёмными водами Моря горестей. Город примечателен не только своей конструкцией – он стоит над смрадными водами на множестве гнилых свай – но и близостью к одному из немногих космопортов планеты – острову Императора, что располагается в нескольких милях от него.

Князь Оркан занял свою нишу в гражданской войне – он контролирует грузоперевозки на остров Императора и с него, что позволяет посредничать при закупке ценных инопланетных товаров и найме умелых солдат. Разумеется, его монополия злит ближайших соседей, а сам Олранкан уже осаждали мушкетёры и пушечные баржи соперников. Завезённые с иных миров оружие и солдаты всякий раз обеспечивали князю Оркану победу, но его конкуренты не прекращают попыток взять город силой.

Пока внимание князя было приковано к врагу, осаждающему город снаружи, в Олранкан проник намного более опасный враг – слогты. Это жуткие и коварные трупоеды, что подливают масла в огонь гражданской войны, чтобы пировать в расширяющейся резне. Постоянно осаждённый Олранкан стал для них идеальным гнездом, где можно безнаказанно кормиться. Слогты – это не падальщики, что ограничиваются жертвами войны, – они сами ищут себе добычу и сеют ужас. Каждую ночь они посылают своих питомцев-ксенохищников, отобранных за свирепость и жуткую природу на охоту на местных. Чудовища убивают тех, кого встретят, оставляя за собой кровавые следы и страшные истории. Пока что князь слишком занят войной за стенами города, чтобы проверять дикие слухи – в конце концов, что такое уличная страшилка, когда вокруг полыхает пламя войны?

Князь пропустил тревожные знаки, но другие заметили их. Слухи донеслись до чутких ушей Инквизиции. Посылайте аколитов!

Война Рос

Гражданская война на Эйкридже началась около пяти лет назад, и её, как и многих других войн, было легко избежать. Верховный король Гордан (для Империума – планетарный губернатор Эйкриджа) правил долго и мудро. Тяжёлый труд его крестьян был тогда чуть менее тяжёлым – или чуть более, ведь разве может быть лёгким труд человека, чья средняя продолжительность жизни составляет двадцать шесть лет?

Наконец, как и все добрые короли, Гордан мирно скончался в своей постели… а быть может, был подло убит – на Эйкридже не слишком развита медицина, а его жители не привыкли задавать много вопросов. У него остались две дочери-наследницы престола – Росина и Росайя. К сожалению, Гордан не назначил преемницу. Девушки обратились к своему верховному сюзерену – Императору Человечества, прося рассудить, кто из них достоин трона, титула планетарного губернатора и власти над всем Эйкриджем.

Трагическая ошибка Администратума лишила имя выбранной им наследницы трёх последних букв – в послании было указано, что «правительницей Эйриджа отныне признаётся Рос». Сперва девушки сохранили друг с другом сердечные отношения, и попросили у Администратума разъяснений. Увы, им не удалось достучаться до чиновников, и все их послания не получили ответа. На самом деле, писец, что допустил ошибку, скрывал прошения принцесс, не без оснований боясь строгого выговора.

Получив в ответ лишь молчание, Росина и Росайя быстро взялись за оружие, намереваясь оставить за собой и только за собой, власть над Аскандией. Уже через несколько недель обе принцессы заручились поддержкой десятков аристократов, готовых поклясться в справедливости притязаний «своей» принцессы и доказать это кровью своих подданных. Противостояние затянулось, ведь никто из Рос не имел решительного преимущества из-за примитивности оружия (пушки, мечи и мушкеты) и предательства части вассалов (порой вельможи меняли сюзерена по нескольку раз за день – зачастую во время битвы).

Иронично, но эйкриджская распря повысила поставки десятины – обе претендентки отчаянно пытаются превзойти друг друга в службе Империуму, надеясь на поддержку, что поможет победить соперницу. Это даже привело к тому, что ответственный за всю чехарду департамент Администратума признал свою причастность к возникновению распри, объявил всё происходящее своим сложным планом и даже предложил использовать такой метод на других мирах. В целом, поскольку война на Эйкридже не грозит выплеснуться за пределы планеты и не угрожает роли самого мира в составе Империума, на неё почти не обращают внимания.

Учитывая всё вышеперечисленное, вряд ли обстановка на Эйкридже изменится в ближайшее время – хаос и кровопролитие будут продолжаться.

Обзор приключения

Итак, у персонажей игроков есть причина отправиться на Эйкридж. Приключение начинается с их прибытия в омываемый морем и обдуваемый всеми ветрами космопорт на острове Императора рядом с южным побережьем Аскандии. Их послал инквизитор, велев выяснить, кто или что стоит за нападениями на олранканцев. Аколиты вооружены лишь слухами и предположениями о культе смерти и невыразимых чудовищах.

Первая задача персонажей – собрать сведения на острове и добраться до города. Это легче сказать, чем сделать, ведь остров Императора полон купцами и наёмниками, стремящимися попасть на материк и сделать денег на местных, отчего добыть место в лодке (хорошее место, по крайней мере) может оказаться непросто. Впрочем, немного хитрости, вранья или насилия помогут аколитам отправиться в не слишком приятное путешествие до континента.

Приближаясь к городу, аколиты обнаружат, что он осаждён (впрочем, они могли узнать об этом ещё на острове Императора). Чтобы попасть внутрь, придётся прорваться через пушечные баржи или высадиться на берег и прокрасться через топи. Оба пути по-своему опасны. Так или иначе проникнув в город, отважные слуги Инквизиции смогут всерьёз взяться за поиск ответов, пусть и под постоянный грохот пушечных залпов.

В Олранкане им предстоит столкнуться с глупостью местных, страшными и скорбными сказками и даже поучаствовать в битве за город. Поработав ногами и задав правильные вопросы, аколиты узнают кое-что о нападениях – в том числе, место последнего из таковых. Лишь лужа крови отмечает место, где один из слогтовых зверей убил несколько местных солдат. Тщательное изучение подскажет героям, что им предстоит иметь дело с чужаками, следы которых приведут героев к старой высотной мельнице.

Вводная по Эйкриджу

Эту вводную можно передать аколитам в виде закодированного сообщения или через доверенного агента их инквизитора.

Приветствую, аколиты. Вам предстоит отправиться на феодальный мир Эйкридж, чтобы расследовать несколько таинственных нападений на жителей города Олранкан. В этом захолустье постоянно рассказывают о чудовищах и демонах, но правду предстоит отыскать вам. Свидетельства позволяют предположить, что все нападения – дело рук культа смерти. Поспешите на Эйкридж – путь для вас уже проложен. Вас высадят на острове Императора недалеко от Олранкана. Действуйте осторожно и не выдавайте свою принадлежность к Святым Ордосам, ибо мы не знаем, насколько сильны ваши враги, а я не смогу дать вам никакой поддержки. Жду вестей о вашем успехе.

Также, обыскивая Промышленный район, они могут выйти на трупоносов, вошедших со слогтами в сговор. Осмотр этого места также укажет аколитам на старую мельницу.

Финал приключения развернётся в заброшенной высотной мельнице, полной гниющих, полусъеденных трупов. Здесь слогты свили себе гнездо. Аколитам предстоит столкнуться с жуткими ксеносами и их зверьём и очистить город от их скверны или стать пополнением в их кладовой.

Приступая в игре

Первое, что должен сделать ведущий – целиком прочитать это приключение хотя бы один раз. Вам не нужно запоминать всё в подробностях, но необходимо иметь представление о том, что будет происходить – это сделает ход игры более плавным. Также вы можете заранее придумать для слогтов несколько зверей, используя **генератор ксеносов** со стр. 238 **«Книги радикала»**.

Приключение начинается с прибытия аколитов на остров Императора. Этот сценарий не касается того, как именно герои оказались на планете – это решать ведущему. Если вы хотите поскорее перейти к приключению, то можете просто постановить, что аколиты «поймали попутку» в одной из населённых систем сектора и несколько долгих недель тряслись в брюхе фрахтовщика или имперского фрегата.

Также вы можете решить, что это расследование будет первым, над которым аколиты станут работать вместе, и объявить, что господин созвал их из разных концов сектора. Будет довольно забавно позволить игрокам представляться друг другу и оценивать друг друга. Конечно, если вы хотите, чтобы они сотрудничали, но предполагаете, что знакомство может закончится дракой, забудьте об этом подходе.

Независимо от того, что вы решили, начните игру, раздав игрокам *вводные по Эйкриджу* (см. **врезку**) и опишите их прибытие на остров Императора.

Часть I: Остров Императора

Остров Императора – это большой надводный космопорт, похожий на огромную нефтяную вышку, рукотворный остров, бросивший якорь недалеко от континента. Это перевалочный пункт для купцов и наёмников, у которых есть дела на Эйкридже, а также надзорный аванпост, благодаря которому Империум держит в своих руках потоки ввозимых и вывозимых товаров.

За прошлые столетия торговля на планете роста, а вместе с ней рос и остров. Выходя из челнока, аколиты увидят беспорядочное нагромождение строений самых разных видов. Зачитайте или перескажите следующее:

Рампа челнока открывается, и вас встречает солёный запах моря, смешанный с вонью ржавчины, масла и упадка. Оглядываясь вокруг, вы замечаете, что ваш челнок приземлился на вершине огромной надводной платформы, непоколебимо возвышающееся над беспокойной поверхностью океана. Впрочем, на её окраинах видны нагромождения строений, будто собранных из плавника и других обломков.

Остров можно примерно разделить на четыре области, хотя это скорее данность, чем плоды тщательной планировки.

Посадочные зоны

Это центральная область, где расположено несколько больших опалённых солнцем площадок для орбитальных судов и десятков маленьких – для атмосферных машин. Каждую платформу поддерживают стабилизаторы, что помогают ей сохранять горизонтальное положение на качающемся острове. Непривычных к такому прыгающий вверх-вниз горизонт и сохраняющая неподвижность поверхность могут дезориентировать.

Ступая на платформу в первый раз аколиты должны предпринять **лёгкий (+30) тест Ловкости**. Провал означает, что персонаж довольно глупо упал, а поднявшись будет передвигаться осторожно (вдвое медленнее обычного), пока не покинет платформу.

В посадочных зонах нечем заняться – если только вы не разыскиваете себе транспорт. Местные власти не любят, когда люди остаются здесь дольше необходимого. Здесь почти не с кем говорить, если не считать засаленных и угрюмых техников. Возможно, у кого-то из аколитов появится блестящая идея заполучить атмосферную машину, чтобы перебраться на материк по воздуху. В ответ на это героям твёрдо пояснят, что большая часть Эйкриджа – бесполётная зона, особенно если мы говорим о театрах военных действий. Кроме того, единственный подходящий самолёт, что найдётся на острове, совсем старый и нерабочий. Конечно, если аколиты очень захотят полететь, выслушайте их план и решите, может ли он увенчаться успехом. Это не должно быть просто, так что план им придётся выдумать великолепный.

Трюмы

Трюмы – это нагромождение коридоров, кают, галерей и палуб, что пребывают в вечной тени посадочных платформ. Здесь каждый дюйм пространства занят чьим-то жильём или лавкой. Именно здесь обитает большая часть тех нескольких тысяч людей, что живут на острове. Ориентироваться в Трюмах непросто, ведь здесь довольно темно и нет ни одного указателя. Если аколиты пытаются найти кого-то конкретного или просто выбраться в другую часть острова, им нужно пройти **средний (+0) тест *«Навигации (Наземная)»***. Провал означает час бесплодных блужданий, после которых можно предпринять этот тест ещё раз. Успешный **простой (+10) тест *«Сбора информации»*** позволит найти проводника по имени Типлис, что согласен водить гостей по острову за два трона в час. При этом он постоянно болтает о полезных свойствах солёной воды и том, как её можно использовать для всего подряд – по его словам, она отлично чистит ценное оборудование и помогает детям расти сильными и без мутаций (хватит всего пары ложек в день!).

В тёмных закоулках Трюмов можно найти немало вещей на продажу, и порядком порочных заведений. Вы можете свободно описывать любые места и персонажей, каких захотите, а ниже найдёте несколько примеров.

«Эмпориум мимолётных радостей Вето»

Должно быть, это самое крупное питейное и игорное заведение в Трюмах, а также образцовый притон. Прокуренные помещения простираются на несколько соединённых мостиков и закрытых кают для более разборчивых клиентов. Аколиты могут посидеть в суровом красном свете аварийных ламп и заправится местной брагой, что делают из лучших выделений водорослевых змей (с чётким солёным послевкусием) всего по трону за чарку. Покрытая страшными шрамами женщина по имени Похоть, постоянная посетительница бара, может продать и более опасные вещества, если её удастся разговорить успешным тестом *«Обольщения»* или *«Обмана»*. У Похоти можно купить любые наркотики со стр. 248-249 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, но стоить они будут вдвое против указанного там. Наконец, интерес представляет сам Вето – сухощавый старик относительно в своём уме, что иногда принимается говорить загадками, но всё равно остаётся хорошим источником сведений. Хорошо поговорив с Вето, аколиты могут узнать все слухи из **таблицы 8-1**.

Смотровая яма

На острове почти нечем заняться, так что многие местные и приезжие проводят время за азартными играми, драками или совмещают эти развлечения. Именно для того и существует Смотровая яма. Это чистая и огороженная часть палубы под главными посадочными платформами. Здесь бойцы могуn вышибать друг из друга дух под постоянный гул крутящихся стабилизаторов над головами. Бои здесь только кулачные и ведутся до тех пор, пока один участник не сдастся или не потеряет сознание. Поучаствовать очень просто – распорядитель боев (лысый ехидный тип по имени Ремар) с радостью запишет новичков на бой за скромный «залог» в десять тронов. Потерпевший поражение потеряет свои деньги и получит лишь пару синяков, а победитель вернёт сумму в двойном размере. Бойцы вольны ставить на себя, но не имеют права ставить против себя (а мошенников здесь обычно выбрасывают в море). Если аколиты захотят испытать удачу, выставьте против их бойца *здоровяка*, но без снаряжения (см. стр. 586 **«Базовой книги правил и книги инквизиторе»**).

Морской и звёздный мусор

В Трюмах есть десятки людей, что продают барахло, которое смогли где-то добыть. Некоторые даже держат «лавки», куда зазывают покупателей. Большинство товара у таких «предпринимателей» – сущий хлам, что легко и быстро поймёт каждый, у кого есть глаза. Если же аколиты хотят попытаться найти что-то определённое, вы можете воспользоваться правилами со стр. 225 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»** (в отношении этого теста считается, что на острове Императора живёт пять тысяч человек). Купить здесь можно только предметы *средней* и более высокой распространённости, а вещи со свойством *«Примитивное»* найти проще на один шаг.

Кроме товара, в Трюмах очень просто найти проблемы. Вы всегда можете столкнуть аколитов с местными смутьянами – если вы хотите устроить такую встречу, отыграйте сцену **«Отбросы Империума»** (см. ниже).

Имперское портовое управление

Эта исполинская башня в центре острова насчитывает несколько сотен метров в высоту. Она покрыта вокс-установками и виста-панелями – именно отсюда Империум зорко следит за всеми, кто прибывает на остров и убывает с него. Также это самое безопасное место на всём острове – его охраняет Портовая стража (её бойцы используют профили *законников* со стр. 584 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**). У аколитов нет никаких причин идти в башню, так что её роль должна быть минимальна. Впрочем, ведущему стоит напоминать игрокам о её существовании, куда бы они не пошли – например, её можно мельком увидеть в просвет между посадочными платформами или сквозь переплетение коридоров в Трюмах, отчего кажется, что Управление всегда следит за героями.

Доки

Доки расположены в подбрюшье острова, где ярится море, а волны бросаются на могучие опоры. Аколиты увидят там десятки судов всех размеров, размещённых в специальных люльках и ждущих спуска на воду. Доки – опасное место, где на качающихся мостках не протолкнуться от людей, ждущих шанса попасть на борт, а капитаны и агенты ищут самых богатых пассажиров. Если вы ещё не отыгрывали сцену **«Отбросы Империума»** (например, потому что аколиты не побывали в Трюмах) её можно устроить сейчас. Впрочем, качка означает, что в бою все участники должны в начале каждого раунда предпринимать **лёгкий (+30) тест Ловкости** или падать. Если ведущий особенно коварен, то за три ступени провала в таком тесте он может сбрасывать неудачника в море, а для недостаточно сообразительного аколита это верная смерть.

Предполагается, что в доки аколиты пришли за лодкой – как её достать, описано в разделе «**Бурное море**». Если игроки хотят только добыть посудину и отплыть, вы всё равно можете вынудить их исследовать остров, отговорившись тем, что судно какое-то время будут готовить к отплытию. Кроме того, описывая путь персонажей в доки, вы можете упомянуть Портовое управление или описать Трюмы, чтобы заинтересовать героев.

Исследование острова

Аколиты могут провести на острове столько времени, сколько им хочется. Для новичков это отличная возможность узнать друг друга, так что не стоит подталкивать героев в сторону доков и указывать путь на материк. Игроки могут захотеть разжиться дополнительным снаряжением, сыграть на деньги или устроить кутёж. Также это отличная возможность задействовать социальные (а возможно и боевые) навыки персонажей. У вас есть сцена **«Отбросы Империума»** – по её подобию вы можете придумать любых NPC, с которыми могут встретиться персонажи – закалённые наёмники, алчные торгаши или даже нищие подёнщики, которые, либо пытаются жить на этой жестянке, либо выбраться с неё куда-либо. В конце концов, остров – это хороший источник слухов и сплетен, где любопытные персонажи могут многое узнать о мире и его жителях.

Любой аколит, что задаёт вопросы об Эйкридже, узнает о идущей гражданской войне – именно она стала причиной, по которой большинство «островитян» оказались на планете, так что здесь никаких тестов не требуется. Также они могут многое узнать о мире (например, о том, что Аскандия – это владения верховного короля). Если спросить, как попасть на материк, посоветуют идти в доки. Аколит, что хочет узнать об олранканских нападениях, должен пройти **рутинный (+20) тест *«Сбора информации»*** и (в случае успеха) бросить 1к10 по **таблице 8-1**.

Нагулявшись по острову, игроки могут отправится в доки и попытаться перебраться на материк.

Таблица 8-1 «Слухи на острове Императора»

Бросок к10	Слух
1-2	*«Город Олранкан, которым правит князь Оркан, сейчас осаждает баронесса Фалатриш. Она та ещё дрянь – я слыхал, что её люди по ночам пробираются в город, режут местных и забирают тела, надеясь, что князь испугается и сдаст город».*
3-4	*«Слышали эти безумные россказни про болотных чудищ? Я думаю, что это всё Горлок. Местный болотный божок, если не знаете. Говорят, в этих краях ему поклонялось какое-то древнее племя, что поклялось, что в будущем восстанет и вернёт себе земли предков».*
5-6	*«Лет сто назад в Олранкане водился странный культ. Он так и не проник на этот остров, но думаю, что собирался – они путались с мятежниками и пустомольцами. Тогда Империум сжёг их, но я думаю, что кто-то да уцелел…»*
7-8	*«Я слышал, что людей в Олракане убивает сам князь. Он и другие вельможи ночью перекидываются, ходят по улицам, убивают и съедают бедолаг. Сечешь, почему ни одного тела так и не нашли?»*
9-10	*«Знаете, в болотном газе есть что-то, что проникает в кровь и меняет человека. Я слыхал от городских, что убитые встают и уходят в топь – потому ни одного тела и не нашли».*

Отбросы Империума

Остров Императора нельзя назвать безопасным местом. Сейчас банды и шайки наёмников ждут транспорта до материка и едва сдерживают себя. Атмосфера накалена, драки постоянны, а у Имперского портового управления нет ни людей, ни желания останавливать конфликты, пока они не угрожают самому острову.

Эту сцену можно разыграть в любой миг пребывания аколитов на острове, но лучше всего подойдут Трюмы или доки. Зачитайте или перескажите следующее:

Прокладывая себе путь через толпу, вы натыкаетесь на группу оборванных головорезов. Люди вокруг мгновенно бросаются в разные стороны, а вокруг вас и этих громил складывается круг зрителей будущей потасовки.

Красс и его дружки

Красс со своими спутниками давно застрял на этом острове. Они потратили почти все троны вскоре после прибытия, а будучи ничем особо не выдающимися наёмниками, не могут ни перебраться на материк, ни вернуться на орбиту. Неудивительно, что они скучают и вечно ищут драки. Вы можете позволить аколитам заболтать Красса с товарищами, но для того, чтобы Красс вообще начал слушать, персонажам потребуется пройти тест любого *социального* умения с двумя ступенями успеха. Если им этого не удастся, наёмники не станут терять времени и перейдут на язык тумаков. Компания Красса насчитывает столько же наёмников, сколько группа аколитов, плюс сам Красс.

Красс и его дружки

ББ	ДБ	Сил	Вын	Лов	Инт	Вос	СВ	Тов
28	28	35	30	30	30	27	25	30
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Запугивание (Сил)», «Обман (Тов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Стаб)», «Пистолеты (Лазерные, Стаб)».*

Оружие: нож (3 м., 1к5+3 Р, Примитивное), стаб-пистолет (30 м., 1/3/–, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 9, ПД).

Снаряжение: изношенная одежда, два магазина для пистолета, 1к5 тронов.

Тактика

Красс с товарищами не будут сражаться до последней капли крови (по крайней мере, не собираются). Если кто-то из них окажется в шаге от смерти, он побежит; если в бегство ударится сам Красс, остальные бросятся ему вслед. Наёмники достанут оружие только, если аколиты схватятся за своё (или будет очевидно, что они сейчас сделают это). Если аколиты начнут проигрывать, либо если кто-то пустит в дело огнестрельное оружие, взрывчатку или заметные психосилы, через десять раундов боя появится десять портовых стражей, чтобы разнять буянов и арестовать тех, кто не успеет убежать. С задержанных аколитов взыщут штраф в сто тронов (двести, если они успели кого-то убить). Аколиты могут избавиться от всех обвинений, показав знак Инквизиции (подлинность которого подтвердят через Портовое управление), но тогда по острову неминуемо пойдут слухи об агентах Святых Ордосов, что могут дойти до слогтских шпионов на острове.

Бурное море

Перебраться на материк будет непросто. Когда аколиты окажутся в доках, у них будет несколько возможностей достать судно.

Сколько хочешь за рейс?

Самый простой способ получить место в лодке – заплатить. Проезд стоит полсотни тронов с человека, но тест *«Бартера»* позволит уменьшить эту цену по общим правилам. Деньги вперёд, но как только они окажутся у капитана в кармане, можно будет отчаливать.

Инквизиция реквизирует твою посудину!

Если аколиты того хотят, они могут просто забрать лодку именем Святых Ордосов. Для этого им нужно убедить Портовое управление, что они действительно служат Инквизиции (получив в башне подтверждение), но это позволит слогтам узнать, что рядом появились враги. Аколиты получат места на крепком корабле и смогут не отвечать на вопросы.

Проезд зайцем

Незаметно пролезть на борт тоже возможно, но это потребует успешного теста *«Скрытности»*, *«Бесшумного шага»* и *«Лазанья»*, чтобы тайком пройти под палубами и спуститься по цепям на суда. Ночью эти тесты становятся **простыми (+10)**.

Лишнее внимание

Если персонажам пришлось прибегнуть к насилию, поездка вряд ли пройдёт удачно. Вокруг доков размещено не меньше двух дюжин стражей, и если они могут не обратить внимания на потасовку между пассажирами, то увидев нападение на капитана или членов экипажа, немедленно вмешаются. Попытки силой пробиться на борт также приведут к насилию, а значит – аресту или гибели.

Путешествие на материк

Плаванье займёт около шести часов, в которые аколитам будет почти нечем заняться, кроме как сидеть или стоять на запруженных людьми палубах или в тесных трюмах среди десятков других людей. Море здесь неспокойно, и корабль будет пугающе качать. Каждый аколит должен пройти **рутинный (+20) тест Выносливости**, если у него нет веского опыта путешествий на парусных судах. Провал приносит уровень усталости – персонажа постоянно тошнит (за борт или на палубу).

Если ведущий сегодня чувствует себя особенно по-злодейски, пусть вытошнит и одного из пассажиров – прямо на самого невезучего аколита. Не успев даже вытереть от рвоты рот, бедняга попытается извиниться. Если дело дойдёт до драки, он будет использовать профиль *подонка* со стр. 589 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**. Также путешествие на корабле – последняя возможность узнать свежие сплетни (см. **таблицу 8-1 «Слухи на острове Императора»**).

Когда путь подойдёт к концу, аколиты увидят вдали Олранкан, озаряемый вспышками пушечных выстрелов и частично окутанный клубами дыма.

Часть II

Олранкан, Плавучий город

Прямо сейчас город осаждает армия баронессы Фалатриш – противницы князя Оркана. В болотах и под стенами города полно вражеских лагерей, а с моря Олранкан обстреливают пушечные баржи. Когда судно аколитов приблизится к гавани, в его сторону повернутся несколько барж и наведут орудия – кажется, у аколитов неприятности.

Вам стоит немного потянуть время и посмотреть, не натворят ли игроки каких-нибудь глупостей. На самом деле опасности нет – капитаны пушечных барж давно забыли, что такое долг и берут взятки с кораблей, идущих в порт или покидающих его. Если аколиты про это не спросят, им никто и не скажет. Если они начнут палить по «врагу» или прыгнут за борт, чтобы добраться до берега вплавь, обратитесь к разделу **«Прорыв блокады»**.

Если же у героев не сдали нервы, они спокойно пройдут мимо ощетинившихся пушками вражеских кораблей, ловя щербатые ухмылки грязных матросов, и прибудут в олранканскую гавань. Зачитайте или перескажите следующее:

Преодолев кольцо пушечных барж, ваш корабль попадает в олранканскую гавань. Перед вами расстилается город на сваях – хаотичное нагромождение построек из тёмного дерева, что кренятся и шатаются, пьяно опираясь друг на друга и стремясь держаться подальше от гнилых вод. Тут и там видны кривые башни-мельницы, устремляющиеся в небеса, на чьих верхушках вращаются лопасти. Все постройки окружает полуразрушенная стена, отделяющая город от топей. Из-за стен ветер доносит звуки пушечной пальбы и крики людей.

Судно без церемоний проходит между другими кораблями в доках и встаёт у пристани. Пассажиры почти мгновенно вылезают и разбегаются по тёмным улочкам. Теперь аколиты могут начать поиски. Этот город, как и остров – место, построенное безо всякого плана. Улицы здесь – это просто череды мостков между домами на сваях. Впрочем, город всё же можно разделить на несколько частей, в каждой из которых герои могут побывать.

Прорыв блокады

Если хотите, вы можете сделать путь в Олранкан немного сложнее. Быть может, судно, на котором путешествуют аколиты, не заплатило «пошлину», а быть может, им встретился капитан, что не забыл значение слова «осада». В таком случае есть два возможных исхода.

Во-первых, аколиты могут сразиться с баржами, чтобы проложить себе путь в город. Конечно, более совершенное оружие даёт преимущество, но их судно не менее уязвимо, чем вражеские. Вы можете отыграть эту сцену быстро и просто, обменявшись с врагами парой яростных залпов и начав абордаж (враги будут использовать профили *мушкетёров*).

Во-вторых, аколиты могут убедить капитана сделать крюк и высадить их в топях, откуда они сами смогут пробраться в город – это отличный вариант, если персонажи не готовы к бою. Это тоже опасно, ведь придётся пробираться через зловонные болота, скрываясь от вражеских патрулей и обходя лагеря. Если герои будут действовать умно и тихо, всё будет в порядке, и аколиты окажутся в городе, лишь немного побарахтавшись в полной пиявок воде. Если им встретятся войска баронессы, они будут использовать профили *мушкетёров* – типичных солдат Войны Рос. Они дурно подготовлены, плохо вооружены и удручающе тупы.

Мушкетёр								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
25	27	31	30	27	25	27	25	30
Количество ран: 10				**Скорость:** 2/4/6/12				
Общий ББ: 3				**Броня:** нет				

Умения: *«Бдительность (Вос)», «Обыденное знание (Эйкридж) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Язык (Низкий готический) (Инт)»,*

Таланты: *«Оружие ближнего боя (Примитивное)», «Основное оружие (Примитивное)», «Пистолеты (Примитивные)».*

Оружие: нож (3 м., 1к5+3 Р, Примитивное), мушкет (30 м., 1/–/–, 1к10+2 У, ББ 0, Маг 1, 5 ПД).

Снаряжение: униформа *низкого качества*, пули и порох на десять выстрелов.

Причал

Эта область – не столько верфь или доки, сколько просто набережная. Здесь полно судов, многие из которых поставлены на сваи и используются как жилища. Большая часть олранканской торговли происходит здесь – купцы и наёмники расхваливают свой товар и мастерство перед местными и заезжими. Кроме путешественников и инопланетников, аколиты увидят немало чумазых местных, одетых в тёмные плащи, куртки, свободные грязные рубахи и тесные шапки с покрывалами, защищающими глаза и уши от болотных насекомых.

Видны и местные силовики – за роскошные султаны из перьев на шляпах их называют «плюмажами». Они недурно снаряжены – носят длинные флак-плащи и современные охотничьи винтовки (воспользуйтесь профилем *законника* со стр. 584 **«Базовой книги правил и книги инквизитора»**, но замените стаб-пистолеты на охотничьи винтовки).

Если персонажи хотят, они могут сыграть на деньги или выпить болотного молока (серое пойло, что готовят из потрохов шерстистого болотника, местного хищного зверя). Здесь же можно купить снаряжение – из-за осады всё стоит вдвое дороже обычного, а *доступность* понижается на два шага. Кроме того, найти здесь что-то не-*«Примитивное»* почти невозможно.

Попытки расспросить местных о нападениях вызовут косые взгляды. Аколиты быстро почувствуют атмосферу страха, в которой живут местные. **Тест *«Сбор информации»*** прояснит, что большая часть нападений совершалась на окраинах города и почти всегда ночью.

Трущобы

Это самая большая часть города, где живёт большинство олранканцев. В этом унылом районе аколитов всюду будут встречать мрачными взглядами. Это идеальное место, чтобы втравить героев в неприятности. Местные задиры могут искать драки (хотя даже коренные олранканцы дважды подумают прежде, чем связываться с хорошо вооружёнными аколитами), предприимчивые родители – искать хорошую партию для повзрослевшего сына или дочери на выданье, а слепой старик – тыкать пальцем в отрядного псайкера и криками «Колдун!» привлечь к группе нежелательное внимание небольшой, но недружелюбной толпы.

Если аколиты смогут найти разговорчивого местного (может потребоваться **тест *«Обольщения»***) и узнать у него про нападения, они узнают, что почти все совершались по ночам у стен города, а тел никогда не оставалось. Если аколиты потратят ещё немного времени, они могут услышать о телах, что похищали и домов и выкапывали из могил.

Стены

«Стенами» тут называют все районы в квартале или двух от границ города. Почти все жители таких районов покинули свои дома, страшась близких боёв. Аколитам почти нечего искать здесь – разве что лично поучаствовать в эйкриджской гражданской войне. Если они того захотят, сделайте бросок по **таблице 8-2 «Битва за Олранкан»**, чтобы узнать, что произойдёт. За каждый час или два, что аколиты проведут здесь, делайте новый бросок. Также вы можете использовать эту таблицу, чтобы создавать сцены в других частях города, просто, чтобы оживить расследование.

Плюмажи стараются держать аколитов подальше от стен. Если герои примутся расспрашивать солдат о нападении, те не расскажут ничего нового. Если аколиты смогут доказать плюмажам, что у них есть веская причина задавать вопросы (или успешно пройдут тест *«Обольщения»*, *«Обмана»* или *«Запугивания»*), законники укажут место последнего нападения – перейдите к сцене **«Кровь у стен»**.

Таблица 8-2 «Битва за Олранкан»	
Бросок к10	**Событие**
1-3	**Берегись!:** отдалённый свист вдруг становится громче. Случайным образом выберите аколита и попросите его предпринять **тест *«Бдительности»***. В случае успеха он или она окажется достаточно ловок, чтобы отпрыгнуть в сторону от ядра, что пролетает именно там, где аколит только что стоял. В случае провала, персонаж получает 1к10 единиц ударного урона и падает наземь.
4-7	**Лазутчики:** аколиты поворачивают за угол и наталкиваются на группу вражеских солдат, что проникли в город. Те без разговоров атакуют персонажей. Такие враги используют профиль *мушкетёров.*
8-10	**Вербовка:** аколиты оказались очень близко к стенам, где гремит настоящее сражение! Один из плюмажей, увидев одежду и оружие аколитов, бросается к ним и убеждает помочь городу. Если они согласятся, придётся идти на стены. Враги используют профили *мушкетёров.* Не затягивайте сражение и не пытайтесь убить аколитов – пусть враг отступит, если дела у них пойдут плохо – в конце концов, это просто маленькая необязательная сцена!

Кровь у стен

Кажется, у этой части города кипела жаркая битва. У основания стены растекается большая лужа крови – и ему едва ли несколько часов. В крови видны отпечатки нескольких тел и довольно странные следы. Успешный **тест *«Поиска»*** позволит обыскать область и покажет, что убитых утащили отсюда вскоре после расправы, а также принесёт аколитам улики – несколько стреляных гильз от охотничьей винтовки (похожей на те, которыми вооружены плюмажи), но их всего несколько, хотя со стороны можно подумать, что здесь вели беспощадный плотный огонь. Отпечатки в крови – нечеловеческие. Персонажи, владеющие ***«Знанием»* о ксеносах**, могут предпринять тест, чтобы точно установить, что это следы ксеносов.

Кроме того, аколит, что пройдёт **тест *«Поиска»*** заметит отпечатки ксеноног, ведущие из города. По следу можно пойти – это займёт несколько часов и потребует двух успешных **трудных (-10) тестов *«Выслеживания»***. Пройдя всего один тест и завалив второй, аколиты собьются с пути в Промышленном районе. Пройдя оба теста, они выйдут к старой высотной мельнице.

is sane and what it not!
with the shadows on the edge of your vision
HERETIC

Холм

Холм расположен в центре города – это не настоящий холм, а просто место, где здания выше и стоят на более высоких сваях. Здесь обитает князь и все важные и богатые люди. Холм окружён деревянным частоколом, нужным, чтобы внутрь не попадал разный сброд, но также служащий лишней линей обороны. Частокол всегда охраняют самые лучшие и умелые плюмажи. Они не пустят аколитов внутрь, если у тех не будет очень веской причины.

Промышленный район

Эта область полнится заводами и складами. Здесь производят еду и одежду из собранных болотных растений и годных в пищу насекомых. Район мало отличается от остального города, хотя здания здесь немного больше и менее упорядочены (насколько это возможно). Самая приметная особенность – это запах, благодаря которому весь остальной Олранкан кажется благоухающим. Когда аколиты впервые попадают на эти улицы, они должны пройти **рутинный (+20) тест Выносливости** (с бонусами за фильтры-затычки и иное снаряжение). Провалившие тест страдают от приступов тошноты, отчего получают штраф -5 на тесты Ближнего и Дальнего боя, пока находятся в этой области.

Расспросы о нападениях здесь дадут те же сведения, что и в иных местах. Впрочем, аколиты могут заметить, что местных сложнее разговорить – они куда больше твердят о тяготах войны и большом количестве работы. Если аколиты успешно пройдут тест *«Сбора информации»* или *«Запугивания»* или подкупят местного десятком тронов, они узнают о паре людей, что появляются на улицах по ночам и таскают какие-то тяжёлые тюки. Осведомитель даже указывает, где найти этих трупоносов.

Трупоносы

Трупоносы живут в жалком строеньице, зажатом между крупными зданиями. Оно стоит опасно близко к топям и выглядит так, будто в любой миг может рухнуть в воду. Внутри это просто одно большое промозглое помещение, наполненное большими вонючими тюками (это трупы, завёрнутые в болотную траву), в дальнем конце которого расположился небольшой кабинет.

Трупоносы Смид и Смут – это местные, что зарабатывают, собирая тела в городе. Слогты, одержимые неутолимым голодом, наткнулись на них, когда те избавлялись от трупов около старой мельницы, и заключили сделку – Смид и Смут должны приносить тела убитых слогтовыми зверьми, а взамен могут оставлять себе всё, что найдётся у мертвецов при себе. Это счастливое сотрудничество продолжается уже несколько недель.

Смид и Смут – не самые храбрые люди, но если захватить их *внезапностью*, они будут сражаться, по крайней мере, пока кто-то из них не будет ранен или численное превосходство аколитов не станет очевидным.

Развитие

Если хотя бы одного трупоноса удалось взять живым, аколиты могут допросить его и узнать об их делишках – Смид и Смут таскали тела к старой высотной мельнице и оставляли там. Когда он приходили в следующий раз, трупов уже не было, но одежда, оружие и деньги покойников оставались. Больше они ничего рассказать не могут.

Само собой, слогты тщательно следили за своими «поставщиками» и спрятали на их складе пару своих питомцев. Чужаки не будут лезть в бой, а станут просто наблюдать с расстояния. Впрочем, если Смид или Смут попадутся аколитам живыми, ксеносы нападут, намереваясь убить всех. Создайте пару ксенохищников, с которыми у аколитов будет шанс справиться, используя генератор ксеносов из **«Книги радикала»**.

Обыск склада принесёт аколитам полдюжины охотничьих винтовок, три десятка патронов, два годных флак-плаща и гору окровавленной одежды и личных вещей. Ещё одним трофеем станут 137 тронов.

Смид и Смут

Смид – тощий, морщинистый и нервный старик, постоянно кажущийся виноватым. Смут немного толще своего компаньона, но не менее подозрительный на вид.

Смид и Смут								
ББ	**ДБ**	**Сил**	**Вын**	**Лов**	**Инт**	**Вос**	**СВ**	**Тов**
20	32	22	27	30	44	37	35	47
Количество ран: 10				**Скорость:** 3/6/9/18				
Общий ББ: 2				**Броня:** флак-жилет (торс 2)				

Умения: *«Бартер (Тов)», «Бдительность (Вос)», «Обман (Тов)», «Обольщение (Тов)», «Обыденное знание (Империум) (Инт)», «Стойкость (Вын)», «Язык (Низкий готический) (Инт)».*

Талант: *«Основное оружие (Стаб)».*

Броня: флак-жилет (торс 3).

Оружие: стаб-револьвер (30 м., 1/–/–, 1к10+3 У, ББ 0, Маг 6, Надёжное 2 ПД).

Снаряжение: обычная одежда, двенадцать патронов, двести тронных золотых.

Часть III: Старая высотная мельница

Все улики указывают на старую высотную мельницу во владениях Оркана. Это древняя, внушительная постройка непрочно стоит на северном отроге города, среди ядовитых ветров, что испускают топи. Великодушный ведущий (либо принявший во внимание плачевное состояние аколитов, если оно таково) может позволить добраться до мельницы без лишних хлопот, не поднимая шума и без проблем проталкиваясь по людным улицам. С другой стороны, если вы хотите добавить напряжения или просто считаете, что аколитам пока что всё даётся слишком легко, вы можете использовать случайные встречи из **таблицы 8-2**, чтобы замедлить игроков и заставить их страдать.

В любом случае, рано или поздно, аколиты окажутся у высотной мельницы. Зачитайте или перескажите следующее:

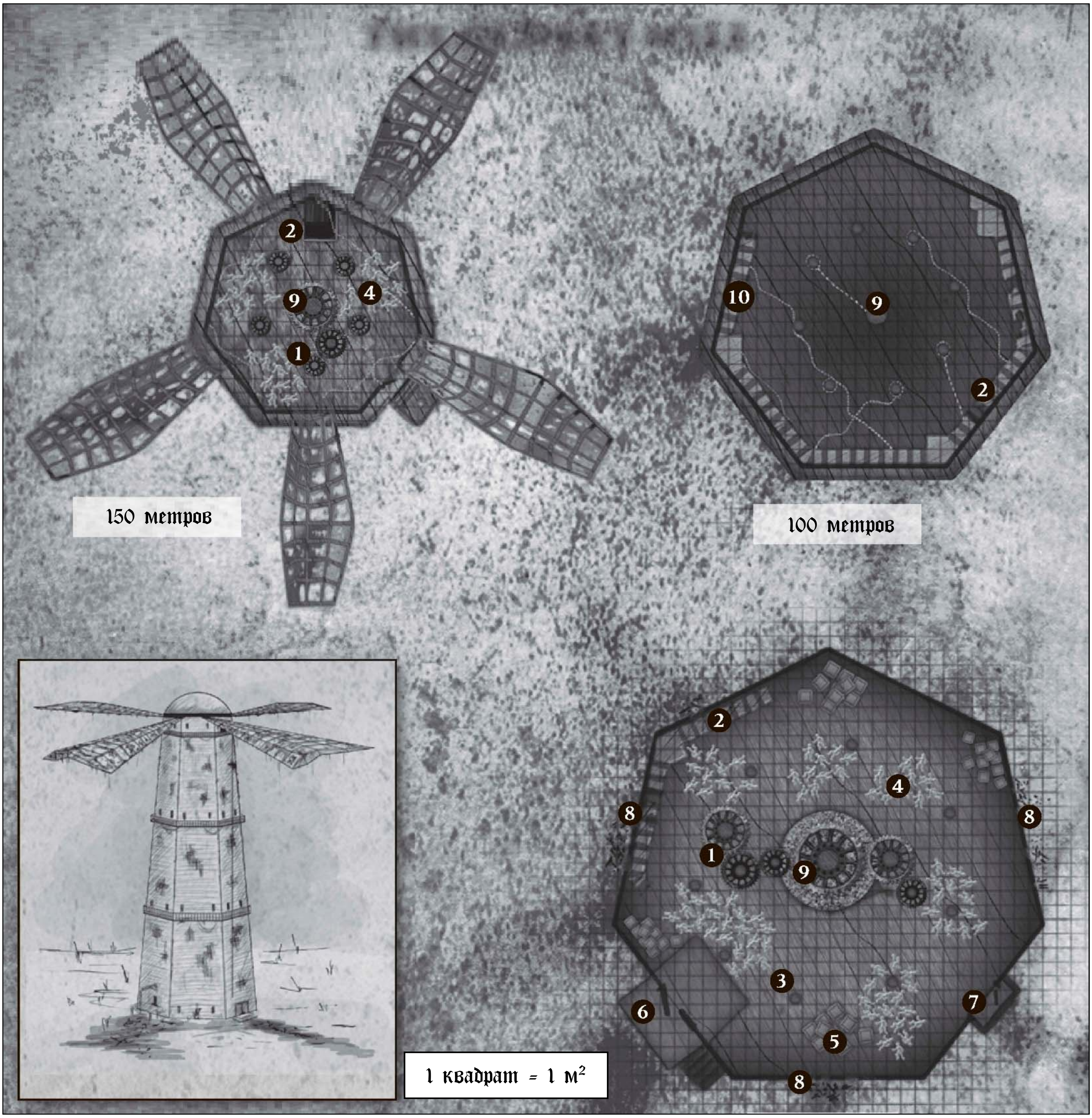
Исполинская башня мельницы, окружённая у подножия ветхими и полуразрушенными лачугами, возноситься в небо почти на две сотни метров и отбрасывает длинную тень на город. Это впечатляющее сооружение для такого низкоразвитого мира – или было бы впечатляющим, если бы не выглядело так, будто может рухнуть в любой миг. Где-то наверху медленно вращаются лопасти мельницы – влажный скрип слышен даже на таком расстоянии.

Разыскивая вход, персонажи могут заметить множество дыр у основания мельницы, а также несколько больших окон и дверей, через которые раньше явно загружали или загружали товар.

Приблизившись ко входу, аколиты почуют отвратительный запах, который невозможно спутать ни с чем – вонь целых гор разлагающейся плоти. Если слогты знают, что на них охотятся аколиты, они подготовят гостям засаду на верхней площадке. Внизу же останутся лишь тела. В ином случае персонажи услышат громкое, влажное чавканье, как будто кусок мяса продирается через мясорубку. На самом деле это один *слогт-лазутчик* (см. стр. 77) наслаждается очередным чудовищным блюдом. Он зарылся к груду тел, так что сразу его и не увидишь. Ещё два слогта сейчас на верхней площадке.

Когда аколиты окажутся внутри, а их глаза привыкнут к полумраку, им откроется кошмарная картина. Нижнее помещение мельницы (квадрат примерно пятнадцать на пятнадцать метров) по колено завалено разлагающимися трупами, зачастую расчленёнными или наполовину съеденными. Над этим чудовищным натюрмортом из гниющей плоти где-то вверху скрежещут и стучат скользкие деревянные шестерёнки. Такое зрелище требует всех аколитов пройти тест *страха*.

Слогт, если он вообще здесь, спрячется и выждет, пока аколиты не подойдут ближе. Как только они окажутся рядом, он броситься на них, подобный живой груде червей, и атакует. Этого достаточно, чтобы потребовать от аколитов теста *страха* со штрафом -20. Если слуги Инквизиции дадут ксеносу решительный отпор, он будет отступать к лестнице, что ведёт на верхнюю площадку, и призовёт пару питомцев прикрыть его отход. Они появятся спустя 1к5 раундов после начала боя. Вы можете создать парочку новых монстров для этого случая или использовать тех, что следили за трупоносами.



Верхняя площадка

Наверх ведёт гнилая лестница, прикреплённая к стенам башни изнутри. По этому ненадёжному пути можно добраться до верхней площадки. Доски лестницы сплошь в дырах, а вся конструкция скрипит и шатается при каждом шаге аколитов. На самом деле, лестница довольно надёжна – насколько эйкриджские постройки могут быть надёжными.

Конструкция не обвалится у аколитов под ногами и это стоит донести до игроков. Впрочем, это не значит, что ступени не станут скрипеть и стонать под их весом. Персонажи, что пытаются *бежать* по лестнице или совершить *натиск*, должны пройти **тест Ловкости** или упасть (в случае провала на три или больше ступеней аколит рухнет вниз, прямо в груду зеленоватой плоти. Она смягчит падение, но смрадные трупные газы, вырвавшиеся из тел, вынудят персонажа пройти **тест Выносливости** или получить штраф -10 на тесты Ближнего и Дальнего боя до конца этой сцены.

Лестница поднимается почти на сто пятьдесят метров в высоту. Каждые тридцать метров в башне устроена площадка (примерно два квадратных метра). На стенах видны подъёмные механизмы и лебёдки, ни один из них не выглядит надёжным или вообще рабочим. В центре башни расположено несколько огромных вращающихся цилиндров (это валы, соединённые с лопастями мельницы), но с лестницы их не достать. В самом верху в полумраке можно разглядеть наклонный деревянный пол верхней площадки.

Легенда

1. Шестерёнки и лебёдки
2. Лестница
3. Колонны
4. Трупы
5. Ящики
6. Грузовые ворота
7. Главный вход
8. Пробитая стена
9. Механизм мельницы
10. Верёвки

Черви наносят удар

Если слогты готовы к появлению аколитов, тех ждёт засада. На верхней площадке будут поджидать три *слогта-лазутчика* и не меньше дюжины их ксенопитомцев. Чужаки позволят аколитам подняться по лестнице, наблюдая за ними через дыры в полу и выбирая лучшее время для удара. Когда персонажи поднимутся примерно на сто метров, слогты пошлют вниз несколько своих тварей, а сами будут прикрывать их огнём через дыры в полу (то есть, с расстояния примерно в пятьдесят метров).

Здесь вы опять можете использовать уже готовых существ или придумать новых. Помните, что вы должны устроить аколитам не бойню, а запоминающееся и непростое сражение – не забывайте об этом, когда будете создавать монстров.

Если герои смогут добраться до верхней площадки, они окажутся в большом сводчатом помещении, где видно с полдюжины медленно вращающихся валов и больших шестерёнок, соединённых с лопастями мельницы. В каждой стене есть маленькие окошки, из которых видны город, море и топи. Подобно комнате внизу, тут повсюду трупы, но тщательно завернутые во что-то и разложенные по кучам (сюда слогты приносят любимые лакомства). Тестов *страха* не требуется – во второй раз это уже не так жутко. Тела не позволяют двигаться свободно и толком осмотреть помещение. Здесь сложно навалиться на врага больше, чем вдвоём, зато везде полно укрытий (пусть и «мягких»).

Если через несколько раундов боя ещё останутся живые слогты, они пустятся в бегство через окна и слезут по внешней стене мельницы (ил опустятся с помощью лебёдки). Это может привести к напряжённому бою снаружи здания, где аколитам придётся сражаться и уворачиваться от огромных лопастей мельницы.

Так или иначе, слогты не позволят взять себя живыми – они готовы даже спрыгнуть и разбиться. Когда все слогты будут перебиты, их звери убегут в город, чтобы посеять там хаос. Аколиты могут пуститься в погоню, а как она будет проходить – решать ведущему.

Старая добрая битва

Вполне возможно, что один или несколько слогтов или их питомцев смогут сбежать с мельницы и укрыться в городе. Сколько бед причинит беглый ксенос – решать ведущему, но даже парочка таких чужаков способна посеять невероятный ужас. В сочетании с идущей осадой, это может привести к панике среди защитников и падению Олранкана. По меньшей мере, на мельнице аколитам должно встретиться несколько тварей уже после того, как они разберутся со слогтами.

Вы можете завершить приключение здесь и перенести охоту на недобитых слогтов в заключение – в таком случае она может пройти «за кадром», даже без участия аколитов.

> Мы сражаемся с противником, слишком ужасным,
> чтобы пытаться постичь его. Мы не можем позволять
> себе жалость к нашим жертвам – к тем, кто был
> слишком слаб, чтобы придерживаться правильного
> пути. Милосердие ослабляет нас и подтачивает нашу
> решимость. Отложите в сторону мысли о нём – они
> недостойны инквизитора на службе Императора.
> Восхваляйте Его. Наша решимость –
> лишь воплощение Его воли

Заключение

Когда уляжется пыль, большинство олранканцев могут ничего и не узнать о произошедшем. Слогты потеряли своё гнездо на Эйкридже и, хочется верить, всех оставшихся на планете ксеносов перебьют. Когда высотная мельница будет очищена, аколиты могут тщательно обыскать палубы и тела. Их находки будут красноречивыми и пугающими.

Во-первых, не все тела здесь принадлежат олранканцам – некоторые жертвы явно не из этих мест, а значит слогты прибыли издалека. Также аколитам попадутся карты и варп-маршруты, из которых следует, что Эйкридж – лишь малая часть большого вторжения слогтов в эту часть Каликсиды. Десятки планет на карте помечены как будущие жертвы.

Вернувшись с этими сведениями к своему инквизитору, аколиты получат благодарственное похлопывание по плечу и возможность покинуть Эйкридж. На этом **«Черви в мясе»** заканчиваются. Вы можете использовать слогтов в другом приключении или выстроить вокруг них и найденной аколитами информации целую кампанию. А ещё вы можете отложить их в сторону и ввести в сюжет только, когда игроки о них позабудут…

За это приключения каждый аколит должен получить 200 *очков опыта*. Также вы можете присудить дополнительные 100 очков за хороший отыгрыш, выдающийся подвиг или хитрый план.

Примечания

Эту русскоязычную версию **«Последователей Тёмных богов»** я дополнил материалами из готовых приключений по **Dark Heresy**, а также малым дополнением-апокрифом **«Хронология Dark Heresy»** и приключением **«Черви в мясе»** из **«Набора ведущего»**. Как и всегда, я закрывал получавшиеся при оформлении белые пятна цитатами и выдержками из разных источников. В таблице дан полный перечень всех подобных включений с их источниками.

Страница	**Врезка**	**Источник**
Стр. 28	Цитата «Это место так прекрасно…»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 33	Цитата «Лишь благодаря…»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 35	Цитата «Как бы не была стойка…»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 38	Раздел «Машина наказаний»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 45	Врезка «Пустые люди»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 49-50	Раздел «Хирургеон»	Официальное приключение **«Грань тьмы»**
Стр. 50	Врезка «Кибергладиатор»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 76	Раздел «Наёмник»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**
Стр. 76	Раздел «Платный стрелок»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**
Стр. 77	Раздел «Слогт-лазутчик»	Официальное приключение **«Черви в мясе»**
Стр. 78	Раздел «Конструкт-жнец»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 84	Раздел «Еретех-свежеватель»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 85	Раздел «Наркобандит»	Официальное приключение **«Грань тьмы»**
Стр. 87	Раздел «Крокодилоголовый»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 98	Цитата «Я путешествовал…»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**
Стр. 102	Раздел «Отброс из подулья»	Официальное приключение **«Грань тьмы»**
Стр. 102	Раздел «Собиратель тряпок и костей»	Официальное приключение **«Грань тьмы»**
Стр. 103-104	Раздел «Зазубренный вопрос»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**
Стр. 104	Врезка «Фаркозия»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**
Стр. 121	Раздел «Дибук-расчленитель»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 123	Раздел «Пилигрим Хойты»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 144	Цитата «Жги! Жги! Жги!»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 158	Врезка «Законы улья Сибеллус»	Официальное приключение **«Очисти нечестивцев»**
Стр. 159	Цитата «Хвала Императору…»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 162	Врезка «Налоговая служба улья Терциам»	Официальное приключение **«Гамбит отступника»**
Стр. 174	Раздел «Инквизитор Херрод»	Официальное приключение **«Наследие Хаарлока»**
Стр. 181-185	Раздел «Хронология сектора Каликсида»	Апокриф **«Хронология Dark Heresy»**
Стр. 225-236	Приключение «Черви в мясе»	**«Набор ведущего»** для **Dark Heresy**